REVIEW

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Адвенчър? Секс сим? А може би по малко и от двете?

2 диска

PC MANIA

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 12 (80), ДЕКЕМВРИ 2004

без CD: 1.99 лв с 2 CD: 3.99 лв

World of WarCraft



KNIGHTS OF HONOR

MEN OF VALOR

NBA LIVE! 2005

Tribes: Vengeance

Axis & Allies

RollerCoaster Tycoon 3

Joint Operations: Escalation

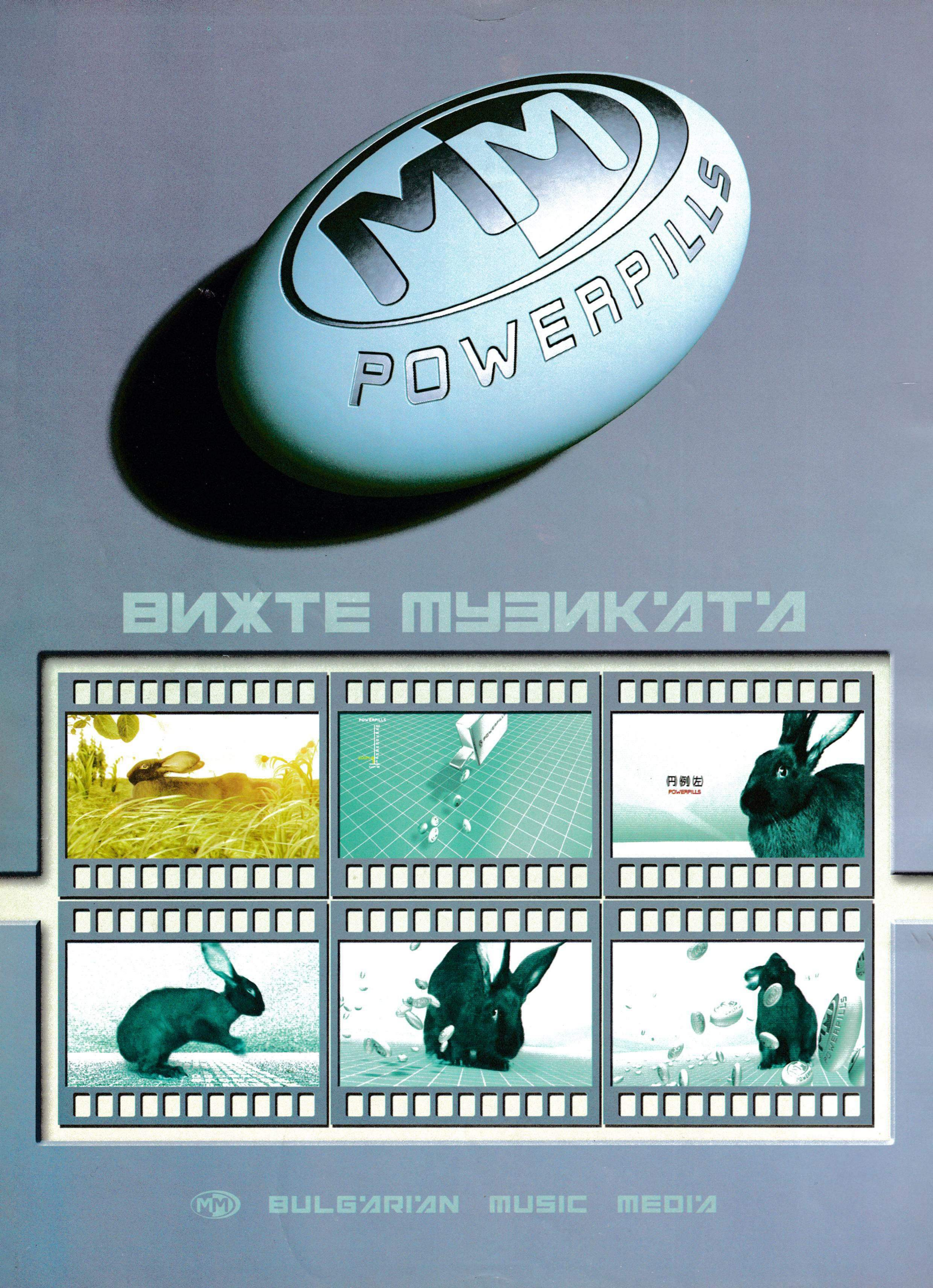
INTERNET
- Java игри
- Видеопиратството

SOFTWARE
- Отдалечен достъп
- Best Free Soft

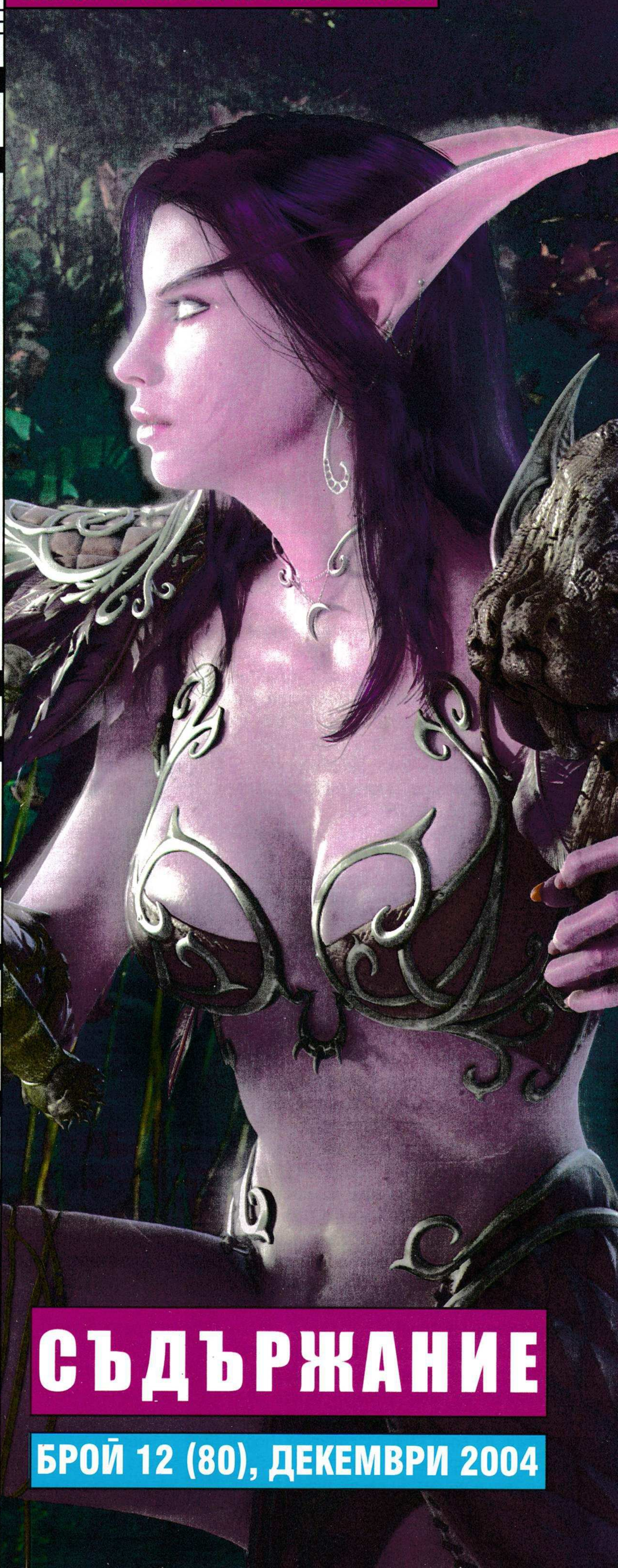
HARDWARE
- Докъде стигнаха видеоускорителите?

PS MANIA
- GTA: San Andreas
- Second Sight

дистрибуция www.mart.bg

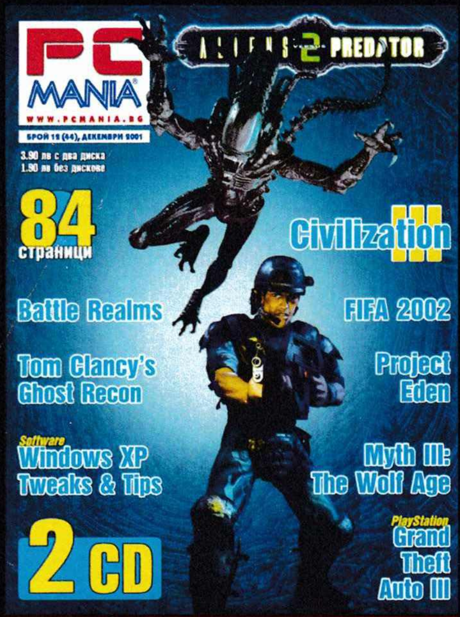

MM
POWERPILLS
ВИЖТЕ МУЗИКАТА
MM
BULGARIAN MUSIC MEDIA

Четири години след събитията в The Frozen Throne, светът на WarCraft ви очаква отново...



СЪДЪРЖАНИЕ

БРОЙ 12 (80), ДЕКЕМВРИ 2004



преди три години

Както се вижда горе, игрите от края на 2001-ва бяха много добри. По-подобен начин бих започнал разказа си към внуците след петдесетина години, стига да я добутам дотам, разбира се. Неведнъж е ставало дума за свойствата на миналото, как то изглежда по-хубаво, как хората се разбираха по-добре, а и бяха по-умни, колко смислени бяха забавленията и т.н. Не вярвайте на тия работи. Засега, най-добре е в 2004-та.

Ако се колебаете, дали да вярвате или не, представете си играта The Sims: 100 Years Before. Почти сигурно е, че живеете на село. Джиткате си бодро с потурите по-разкаляните пътища, ако трябва, впрягате някакво животно да тегли каруцата ви с пет километра в час. Въздухът е по-чист, храната е истинска, вие сте по-здрав и силен. Така е не за друго, а основно защото полагате тежък (наистина тежък) физически труд горе-долу от изгрев до залез слънце. Приятно загорял сте, понеже прекарвате повечето си време на открито в копане и оране, а зимата в грижа за животните и къщата. Това, че носите едни малко по-различни дрехи и че се къпете веднъж на три месеца, не го и мисля много, тъй като са дреболии. И един особено важен детайл: нямате ток. Опитайте – отвъртете си бушоните и вижте какво можете да правите.

А сега се върнете в настоящето. Пускате си компютъра. Влизате в World of WarCraft. Целият свят, поне този, който ви трябва в момента, е точно на един клик разстояние. Добре дошли в третото хилядолетие. Рано или късно то ще ви застигне.

Петър Табов

Celebrity Deathmatch в навечерието на Коледа



Традиционният новогодишен сблъсък между "големите" в геймбранша е все по-свирепи

Коледа е само на няколко седмици разстояние и традиционният за този период на годината "порой от хитове" вече се стоварва на главите ни. Добрата новина е, че конкуренцията в областта на компютърните игри става все по-ожесточена и по законите на пазарната икономика големият печеливш от това се оказваме ние, потребителите. Свидетели сме на това как титаните в геймбранша Electronic Arts (EA) и Vivendi Universal (VU) здраво са се счепкали в смъртоносна битка, за да се настанят трайно в сърцата (и съответно – да бръкнат дълбоко в портфейлите) на потребителите. Поне за момента за мен е малко трудно да прогнозирам кой ще бъде победителят. Но пък и в крайна сметка не е чак толкова важно. Голяма работа, че сухите цифри за говорят в полза на EA... По-важното за мен е, че конкуренцията в бранша принуждава фирмите да пускат повече и по-качествени игри, защото потребителят на развлекателен софтуер става все по-претенциозен и дори понякога капризен.

В тазгодишната коледна "надпревара във въоръжаването" двата най-могъщи гейммастодонта имат по няколко основни коза. Както обикновено, EA нанасят тежки поражения на врага със своята тежка артилерия: превърналите се вече в своеобразни институции спортни поредици. На европейския пазар компанията разчита най-вече на свръхпопулярната FIFA 2005 и икономическата ѝ версия Total Club Manager 2005, а в САЩ – на най-новите игри, посветени на NBA, NFL и NHL.

Поддържаща роля в тази пазарна битка на живот и смърт играят обещаващите стратегии The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth (разчитаща на неувяхващия Толкинов бренд) и иновативната Armies of Exigo, която, въпреки първоначалните прилики с класическата WarCraft, ще се опита да ни убеди, че бъдещите RTS-геймки ще позволяват битки на няколко паралелни нива (в случая – на земната повърхност и под нея). Като за капак на всичко EA смятат да се вклинят и на пазара на 3D-шутъри, пускайки продължение на обещаното продължение на Medal of Honor, озаглавено Pacific Assault.

Но ако си мислите, че Vivendi вече са сгазени от конкурента си – жестоко се лъжете. Компанията има поне два скрити коза и техните имена карат по-голямата част от геймърите да застинат в божествено благоговение. Става дума за очакваните от години World of WarCraft и Half-Life 2, които може би вече ще са достигнали до вас, когато четете тези редове.

Дори само тези две игри са достатъчни, за да възвърнат баланса на силите в битката между EA и VU. Те имат съвсем реален шанс да го направят. И знаете ли защо? Защото, за разлика от повечето заглавия на EA, са създадени от външни студия (съответно Blizzard и Valve). Тоест от хора, които в по-голяма степен са фокусирани върху изработката на хитови игри, и в по-малка степен – в правенето на бизнес. И резултатът е налице – пускайки си World of WarCraft, още от първата секунда усетих, че авторите на тази игра са работили с кеф от първата до последната секунда. Нещо, което не е точно така при заглавията на EA – да, визуално са като прецизно шлифован диамант, но от тях често лъха на хладен и бездушен професионализъм...

Морган Кроу


PC CD-Rom
това е твоят глас. използвай го.
priMa
Легионите на Мрака
Тренирай своя многочислена и могъща армия,
строй обсадни машини,способни да
разбият и най-добре защитения съперник.
Никога не забравяй, че в приказните светове
на своя страна ще имаш силата на магията,
а тя е нещо, с което всеки твой противник
ще бъде принуден да се съобразява. Строй кораби,
за да покориш нови земи, изучавай
различни технологии, за да подсилиш армията си,
концентрирай се, за да спечелиш.
Реалистична 3D среда;
18 уникални единици и 13 сгради;
Кампания с интересен сюжет;
Разнообразни терени;
Свободно генерирани нива за мрежова игра до 8 души.
69.98 лв.
19.98 лв.
„само победата има значение!"
priMa
15 + 12* лв.
време за разговори
Специално издание на стратегията
в реално време „Легионите на мрака"
15 лв. при активиране на Prima картата. • *12 лв. при активиране на Prima картата до 31.03.2005 г.
(12 месеца по 1 лев – след първия месец от активирането). • Период на промоцията: 15.11.2004 г. – 02.01.2005 г.
• Цените са с ДДС. • Телефон за информация: *88 за абонати на М-Тел. • www.mtel.bg

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

SURPRISE!

GTA San Andreas излезе!

Не се радвайте много. Става въпрос за конзолния вариант на играта и по-специално – този за PlayStation 2. Rockstar Games вече официално събират приходите от продажби за новия Grand Theft Auto: San Andreas, който бе шумно рекламиран из Европа и САЩ. За най-голямо съжаление PC версията се очаква най-рано през третото тримесечие на следващата година. Така Rockstar за пореден път доказват, че където са парите, там е и интересът.

И Уорън Спектър се маха от Ion Storm

Оказа се, че този месец известният геймдизайнер Уорън Спектър изненадващо е напуснал геймстудиото, в което работеше от доста време – ION Storm. То стана известно благодарение именно на него, с игри като Deus Ex и третата част на Thief. Мистър Спектър обаче ще продължи работата си за Eidos, като ще заеме поста на IP-консултант. Още в началото на тази година се разнесоха слухове, че той работи върху новия Tomb Raider, който очакваме през 2005-та. Това е може би още една причина той да се навърта натам. С напускането на Уорън Спектър студиото ION Storm окончателно отива към своя залез. Преди време от него бе изгонен бившия кадър на id Software Джон Ромеро, а подопечното му подразделение на фирмата бе разформировано.



TO BE CONTINUED...

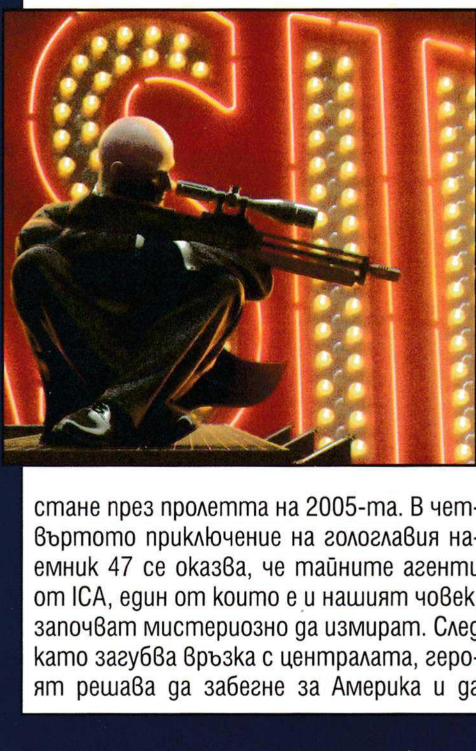
Ще има експанжън за DooM 3

Activision официално обявиха, че продължение на техния култов шутър DooM 3 със сигурност ще има. То ще се казва Resurrection of Evil. От id Software обещават много нови терени, герои и оръжия (включително любимото двуцевно чифте). Играта ще включва и мултиплейър режим за до осем играчи, както и купища нови карти. Разработчиците от Nerve Software допълват, че за да можете да подкарате адона, ще ви е нужна инсталацията на оригиналната игра.

Историята, естествено, не е сред най-оригиналните. Излиза, че след откриването на древния артефакт, силата на ада попада изцяло във ваши ръце. Така единствената цел на демоните става вие. Пъклените създания дават мило и драго, за да ви намерят и да си върнат загубеното. Самият Resurrection of Evil би трябвало да се появи през август 2005-та.

Новият Hitman – през пролетта

Разпространителите от Eidos обявиха, че са готови да издадат най-новото творение на Io Interactive, а именно Hitman: Blood Money. Това се очаква да



стане през пролетта на 2005-та. В четвъртото приключение на гологлавия наемник 47 се оказва, че тайните агенти от ICA, един от които е и нашият човек, започват мистериозно да измират. След като загубва връзка с централата, героят решава да забегне за Америка и да свърши поредната си задача... Каква е тя и какво ще последва, Eidos обещават да издадат скоро.

Mortal Kombat, но не съвсем

Според списанието Game Informer съвсем скоро ще се появи официална информация за излизането над нов Mortal Kombat. В кратката новина се съобщава, че Midway вече усилено работят над заглавие, кое-



то ще промени завинаги всеизвестната файтинг-серия. Новата част ще се казва Shaolin Monks и ще бъде, забележете, екшън-приключенска игра от трето лице с файтинг-елементи.

Civilization IV for real!

След като из Интернет се изписа какво ли не по повод ново заглавие от серията Civilization, най-накрая дойде и официалният анонс. Firaxis разгласиха, че вече усилено се трудят върху четвърта част на играта, първоначално създадена от Сид Майер, която най-вероятно ще е изцяло триизмерна. Повече подробности ще бъдат разкрити в началото на 2005-та година.

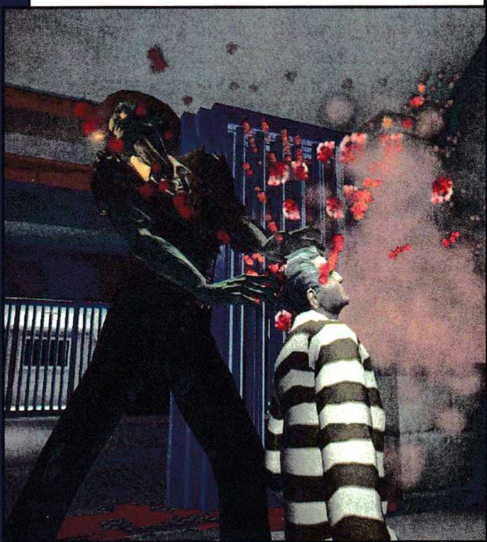
Ще има втори Brothers in Arms

Оказа се, че Brothers in Arms, която още не се е появила на пазара, ще има и втора част. Полковник Джон Антал – военен съветник по създаването на шутъра, се е изпуснал пред журналисти и така е разкрил плановете на програмистите. Този гаф се случва около три месеца преди излизането на първата част на играта, която се очаква да види бял свят през първото тримесечие на 2005-та.

BRAND NEW

Обявиха Stubbs the Zombie

Стана ясно, че новото творение на Aspyr Media и Wideload Games ще се казва Stubbs the Zombie: Rebel without a pulse. Това ще е триизмерна екшън-приключенска игра от трето лице, в която главният герой ще е зомбито Стъбс. Енджинът, който ще задвижва игрицата, е ъпдейтнатата версия на този от Halo.
Приключенията на зомбито Стъбс ще се появят на пазара в три версии – за Xbox, PC и Mac. Очаквайте ги през лятото на 2005-та година.



Какво е Soul Quest?

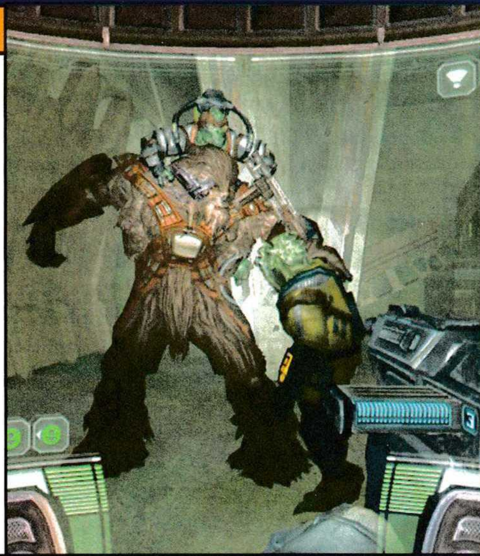
Дебютната игра на полското геймстудио Revoltage ще се казва Soul Quest. Това ще е походова стратегия с елементи на ролева игра, в която ще има шест фентъзи раси и много магия. Единственият проблем около този проект е липсата на разпространител. Но ако творението на поляците е достатъчно качествено, то със сигурност ще се сдобие с такъв, скоро.



WAITING

Star Wars: Republic Commando през март

На официалния сайт на тактическия шутър Star Wars: Repubic Commando се появи новина, според която играта трябва да излезе на пазара заедно с първите мартеници. Първоначално тя беше обявена за февруари, но впоследствие разработчиците й са решили да я забавят малко. Иначе Repubic Commando обещава да въведе много новости и допълнения към и така богатия свят на Star Wars, вкарвайки ви в скафандъра на войник от армията на клонингите.





Забавят Dungeon Lords

DreamCatcher Games обявиха, че излизането на техния най-нов хит Dungeon Lords ще се отложи за догодина. Той бе обявен за тази есен, но поради невъзможността на производителя да изчисти всички грешки, ролевата игра ще бъде забавена за първото тримесечие на 2005-та. Да се надяваме, че разработчиците от Heuristic Park ще си дадат малко зор и ще успеят да завършат бета теста по-рано.

Pathologic – с три месеца закъснение

Buka Entertainment, които вече имат опит с хорър приключенията (Midnight Nowhere), обявиха, че разработваната подобна игра от Ice Pick Lodge, наречена Pathologic, ще се забави.
Тя трябваше да се появи по сергиите до края на тази година, но според новите планове на разпространителя трябва да е готова през първото тримесечие на задаващата се 2005-та. Хубавото е, че обещанията от страна на авторите, свързани с Pathologic, са повече от изкусителни.
Според тях играта със сигурност ще психира играчите яко, благодарение на динамичния и вечно променящ се град, в който ще се развива действието.

НАГРАДИ

От играта на Александра Филмс в миналия брой за филмите "Пришелецът срещу хищника" и "The Forgotten" спечелиха:
фланелка - Илия Карагьозов
стелаж за дискове - Божидар Орешков, Тодор Кунчев и Георги Стоянов

Честито!

Нека печелившите се обадят в редакцията на телефон 986 38 19 или 986 14 93 – Велчо Стефанов, за да си получат наградите.

STARS IN A GAME

Радост за ухото в новия Prince of Persia

Малко преди да пуснат на пазара Prince of Persia: Warrior Within, разпространителите от UbiSoft обявиха, че са успели да сключат договор със сексапилната актриса Моника Белучи, която озвучава героинята Кайлина. Тежкарите от групата Godsmack пък са дали съгласието си техните парчета I Stand Alone и Straight Out of Line да бъдат включени в саундтрака към играта. Новото творение на французите Warrior Within може би вече трябва да се е появило, когато държите този брой в ръцете си.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Armies of Exigo	EA
Prince of Persia: Warrior Within	UbiSoft
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-eart	EA
Blitzkrieg: Rolling Thunder	CDV
Lineage II Chronicle 2: The Age of Splendor	NCsoft
Second Sight	Codemasters
The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay	Vivendi Universal
Dark Age of Camelot: Catacombs	Mythic
Shadowbane: Throne of Oblivion	UbiSoft
Torrente	O3 Entertainment

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

Голяма част от американските спортове определено са обречени да се развиват общо взето само в САЩ. Игри като лакрос, крикет, бейзбол, американски футбол и състезания като NASCAR са пример за любими на янките съревнования, които ще останат от другата страна на океана и едва ли някога ще се настанят трайно на Стария континент. Причината за това ми е по-скоро неясна, защото, например (ако ми позволите едно субективно мнение) американският футбол е адски динамичен и състезателен, но, чудно защо, в България никой не му обръща внимание.

Случаят с баскетбола обаче е по-различен. Това е спорт, добил невероятна популярност по цял свят, а може би най-известната лига е Националната баскетболна асоциация на САЩ, по-известна с абревиатурата си NBA. Този феномен също няма обяснение. Защо в Америка този спорт е толкова атрактивен, а европейският му еквивалент е по-скоро тромав и недотам зрелищен? Може би защото белите не могат да скачат? Не мога да отговоря и на тези въпроси, но знам, че

по-атрактивно първенство от NBA просто няма

Ето защо и момчетата от EA са се вкопчили в тази пазарна ниша и от 1996 година насам ежегодно пускат актуална версия на играта NBA Live!, която се е превърнала в институция, също както своя еквивалент в реалния живот. Осем години история. Осем години електронния вариант на баскетбола се развива и с всеки изминал опит става все по-добър и по-добър. Такъв е и случаят с NBA Live 2005. Играта е много по-добра от предшественика си и със сигурност ще закове феновете на баскетбола пред мониторите задълго. Признавам си, че заради NBA Live 2005 и аз изгубих около 4-5 дни социални контакти – прекарах няколко безсънни нощи, мъчейки се да разбия не един и два отбора.

За радост новият NBA е много повече от проста баскетболна игра. В него има включени няколко много любопитни режима на игра, като например Dynasty mode и All-Star Weekend. Разбира се, възможността да заиграете нормален NBA-сезон съществува и е предназначена за ентусиазираните фенове, които предпочитат чистия спорт, а не атракциите или мениджмънта.

За да се ориентирате по-добре в обстановката, ще започна с техническите характеристики на играта, които са доста впечатляващи. Графично NBA Live 2005 изглежда съвсем актуално, като все пак има и някои неща, които е можело да се пипнат от дизайнерите. Енджинът, който са ползвали хората от EA, е тазгодишен и абсолютно нов. Това е спомогнало за по-детайлното изображение на лицата на играчите, направило е техните движения още "по-мазни" и е повишило нивото на цялостния реализъм. Въпреки това, според мен EA е трябвало да добавят и възможност за ултрареализъм, предназначен за хората с по-мощни машини. Сега дори и да настроите всички показатели на High, нещата продължават да изглеждат като на игра. А можеше и да е като на живо...

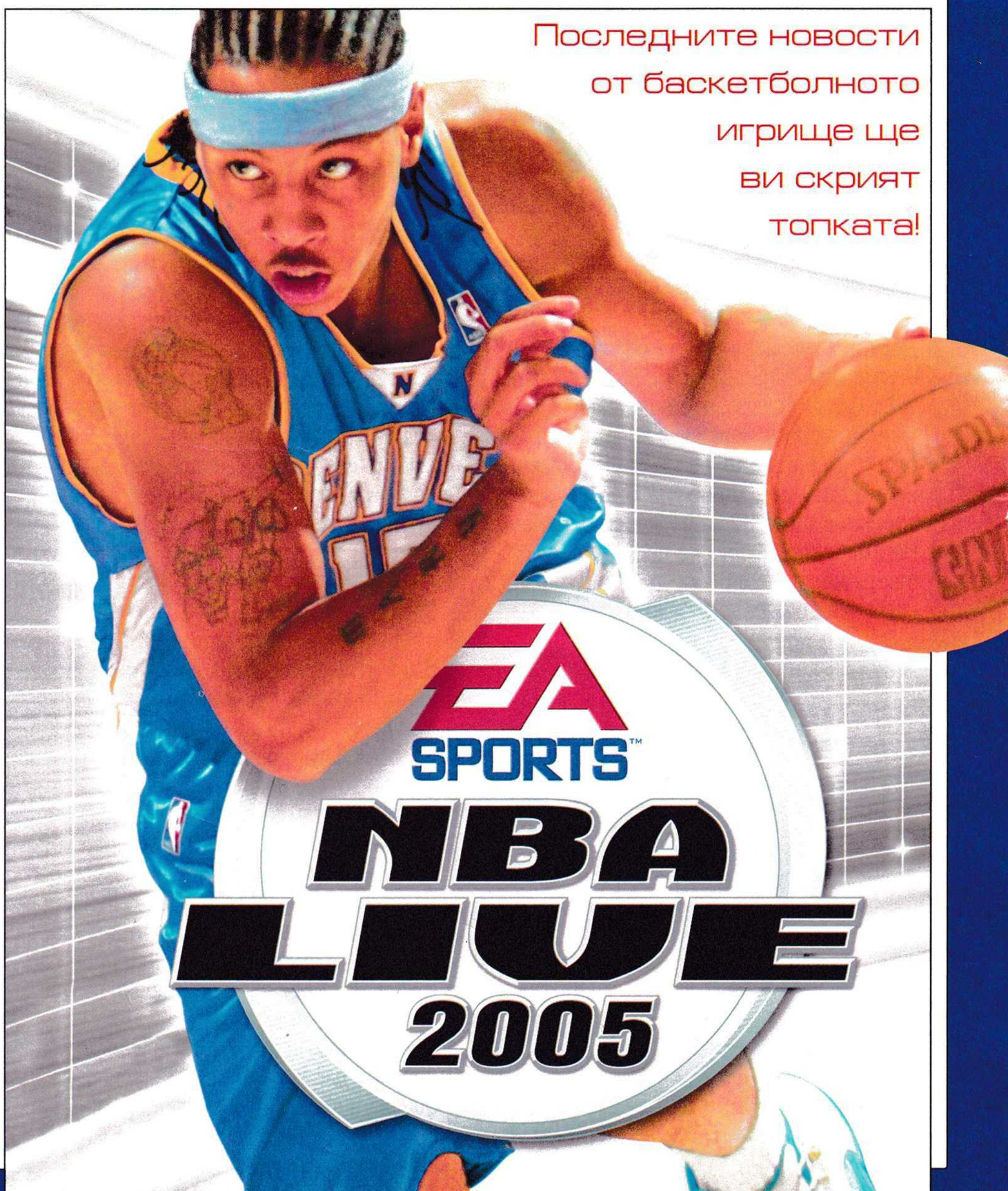
Саундтракът на NBA Live 2005, според мен, е един от най-добрите в спортна игра за тази година. Всички парчета са издържани в стила на генгста-шита, който се връзва меко казано добре с баскета. :) Присъствието и на раста-парчета доста освежава аудио оформлението и прави фона на играта невероятно сполучлив. Иначе подвикванията между играчите по време на мач са просто перфектни, ревът на тълпата в залата може да те накара да настръхнеш, а

скърцането на маратонките

по пода ме убеди окончателно, че авторите от EA Sports са просто перфекционисти. Въпреки това коментаторите в новия NBA имат един малък кусур – речниковият им запас не е от най-богатите. След като изиграете 5-6 мача, ще започнете да чувате едни и същи фрази, които може да започнат да ви писват.

Интерфейсът на менютата в NBA Live 2005 е обновен и подобрен. Сега вече ще се ориентирате в нещата доста по-лесно и по-бързо. Всичко е на мястото си и няма да ви се наложи да търсите разни опции из разни безпричинно скрити менюта.

Режимите на игра, които представляваха особен интерес за мен в поредния вариант на NBA Live, са три – All-Star game, Dynasty mode и Freestyle challenge.



SPORT	
графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	EA Sports/EA Canada
сайт	www.easports.com/games/nbalive2005
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0c
платформа	PC, PS2, Xbox, GameCube

Естествено, както споменах, възможността да се подвизавате в нормален сезон също си е още на мястото. В нея, освен да изиграете всички мачове на определен отбор, ще можете и да купувате нови играчи и да продавате тези, от които не сте доволни. Така обликът на отбора ви ще се променя постоянно и няма да се чувствате обречени от това, че сте избрали слаб тим. Вариантът All-Star game пък представя целия "Звезден уикенд", който се състои от няколко части – мача на новобранците срещу второкурсниците, мача на звездите от Националната баскетболна асоциация, състезание за забивки и надпреварата за тройки. Поне за мен най-голям интерес представлява

състезанието за забивки

което се провежда по коренно различен начин от самите мачове. В него ще трябва да комбинирате няколко неща – старт на трика (с един крак, с два крака, със завъртане и т.н.), отскок (с един крак, с два крака...), процес на захождане (повдигане, промушване между краката, завъртане около тялото....) и завършек (с една ръка, с две ръце, с глава...:)). Най-любопитни обаче са забивките, които започват по нестандартен начин. Можете да тупнете силно топката в земята, да се затичате и да направите само завършека, или пък да я метнете към таблото и със засилка да я вкарате в коша. Общо взето общият брой на различните варианти е доста голям и ще можете да се нагледате на какво ли не. Просто използвайте въображението си и гледайте какво ще се получи. По-атрактивните трикове ще ви носят повече точки, а играчът, постигнал най-висок резултат, печели този конкурс.

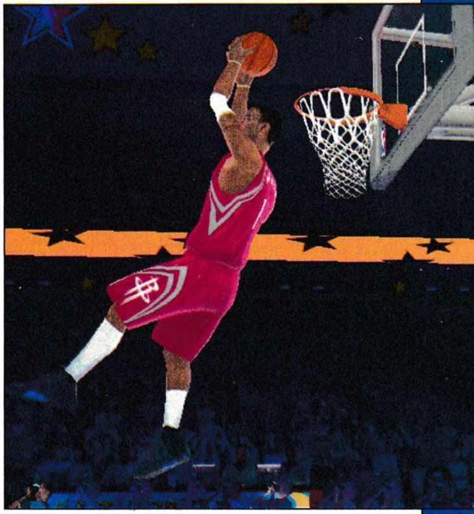
Ако изберете Dynasty mode, ще можете да се потопите в най-сериозния режим на игра. В него вие влизате в ролята на мениджъра на клуба. Ще можете да взимате всякакви решения относно

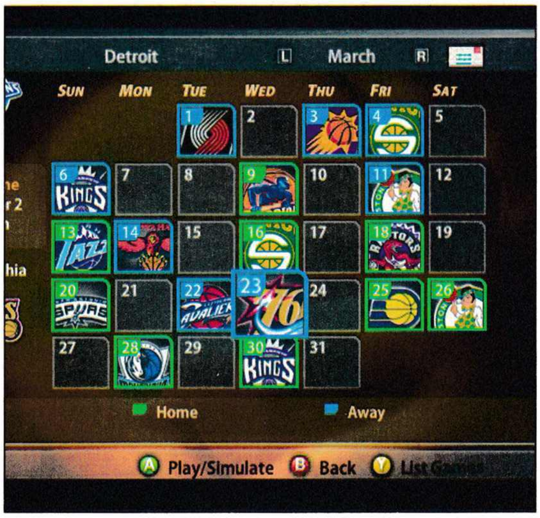
политиката на отбора

стратегията, тактиката и прочее. С помощта на вашия PDA ще се ориентирате в обстановката и ще контактувате с други отбори и мениджъри. Любопитна новост е възможността да симулирате мачовете на четвърти. Ако след третата четвърт губите с 10 точки, ще можете сами да влезете в играта и оправите кашата, надробена от вашите възпитаници.

Режимът Freestyle challenge пък ще ви даде възможността да се състезавате в две дисциплини – състезание за тройки и състезание за забивки. Триковете в свободен стил са по-атрактивни от тези









при All-Star game режима и тук със сигурност ще се нагледате на невероятни изпълнения. Естествено, за да можете да ги направите собственоръчно, ще трябва да се научите да контролирате добре играчите си. Това не е толкова трудно, а просто изисква време и рутина. Авторите от EA са добавили и възможност за

собственоръчна настройка на контролите

от която, не смятам, че в случая има голяма нужда. Причината е, че просто контролите, зададени от производителите, са адски удобни и с тях се свиква лесно.

Общо взето всички фенове на баскетбола ще цвилят от удоволствие, когато се докоснат до NBA Live 2005. Играта е направена така, че може да задържи всеки за много дълго време пред монитора и да го лиши от контактите му с живи хора за поне седмица-две. Ако пък ви писне да спортувате и да се борите за титли, просто можете да пуснете 1 on 1 режима на игра, който не е нищо друго освен известния Street ball.

Сега мисля да приключвам тази статия и да пусна поредната среща на Washington Wizards. В мои ръце те вече не са аутсайдери. :)

Орлин Широв



World of WarCraft

MMORPG	
графика	
звук	
геймплей	
общо	играе се само през интернет
издател	Vivendi / Blizzard
сайт	www.blizzard.com/wow
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC, Mac

Blizzard никога не са се славили като твърде смели експериментатори. Те просто винаги са взимали най-добрите елементи на даден жанр игри и са ги обединявали по неповторим начин във всяко свое творение. Като същевременно, разбира се, са коригирали до неузнаваемост и неговите отрицателни страни и са се съобразявали с мненията и предложенията на своите фенове. Така стоят нещата и с World of WarCraft (WoW) – техния най-нов хит, най-новата абсолютна зарибявка, която след няколко години разработка и 7-месечни усилени бета тестове е вече завършена! И ако никога не сте имали възможността или желанието да пробвате някое чудо, маскирано зад абревиатурата MMORPG, то сега му е времето. Защото това е може би най-доброто заглавие от този тип, излизало на пазара.

Когато говоря за World of WarCraft, просто няма начин да не използвам думи като "огромен", "впечатляващ", "живописен" и "жив". Защото те най-точно и ясно могат да характеризират този свят, който буквално е едно друго измерение на съществуване. Нещо като една истинска "Матрица", но във фентъзи-вариант. Не, не преувеличавам. Никак даже. И за да ме разберете напълно, ще трябва да станете част от тази онлайн-ролева мания.

Уви, това не е безплатно удоволствие. Освен цената за самата игра, има месечна такса за онлайн-гейменето. Цените обаче са горе-долу в рамките на поносимото – между 13 и 15 долара на месец в зависимост това за колко време напред имате намерение да предплатите. Т.е. малко повече от кабелна телевизия. Ако успеете да ги преглътнете и да се сдобиете с качествена интернет връзка (тъй като тя е жизненонеобходима за игра), ви гарантирам, че веднъж щом се логнете в сървърите на World of WarCraft, измъкване няма да има. Поне не и без намесата на двама яки санитари. Само да отбележа, че жертва на WoW-пристрастяването се оказа и редакторът на списанието...

Ордата срещу Съглашението

Преди да влезете през магическия портал и да започнете да странствате из земите на Азерот, ще трябва да си създадете герой. Можете да избирате измежду общо осем раси, обединени в две основни групи. От едната страна стои Съглашението, което включва в себе си хора, нощни елфи, джуджета и гноми. От друга, е Ордата – сбирщина на орки, тролове, таурени и немъртви. В случая е важно да си помислите добре на страната на коя точно фракция предпочитате да застанете. Щом веднъж започнете да играете, членовете на противоположната група ще се водят за ваши врагове – няма да можете да влизате в техните селища и дори да разбирате езика им по време на чат.

За да ги направят максимално различни една от друга, Blizzard са добавили по няколко основни характеристики за всяка една раса. Така например нощните елфи са по-бързи и могат да се крият в сенките, немъртвите дишат по-дълго под водата, имунизирани са към ефектите на страх и приспиване и възстановяват кръвта си като ядат трупове... Джуджетата са по-добри с пушките, откриват по-лесно злато и са имунизирани към ледени магии, тъй като живеят в по-заснежените райони на Азерот, а таурените имат повече кръв, могат да зашеметяват враговете си с удар в земята, да търсят по-лесно билки и т.н.

Освен от вида на расата геймплеят се различава чувствително и от вашия клас. Тук възможностите са доволно много и за мое щастие с абсолютно всеки един се играе по коренно различен начин. Иде реч за warrior, rouge, hunter, mage, war-



Очаква ни цял един нов свят...

lock, druid, shaman, priest и paladin. Интересно е да се отбележи, че повечето им магии и умения се различават в зависимост от расата, която сте избрали.

Ярост, енергия и мана

За първи път виждам ролева игра, в която най-накрая класът warrior да не използва мана (характеристика, която, по мое скромно мнение, е присъща единствено на мятащите магии типове). В World of WarCraft това недоразумение е решено по доста интересен начин. Вместо нея воините трупат нещо, наречено ярост. По принцип то стои празно до момента, в който не влезете в битка. Тогава скалата започва да се покачва с всеки удар (това зависи и от бойната ви стойка). И колкото по-яростни успеете да станете, толкова по-голям избор ще имате при прилагането на бойни умения (които за разлика от т.нар. таланти, ще научавате единствено от специалните за случая учители срещу пари).

Rouge класът пък е съвсем друга стока. Неговите тайни и коварни удари под кръста изискват наличието на енергия. Това, което го отличава най-много от останалите, е, че трупа комбо точки (с помощта на специални удари), благодарение на които впоследствие може да изпълни различни по степен на ефективност довършващи удари. Иначе всички останали класове са силно зависими от добрата стара мана.

Едни от по-атрактивните герои по мое мнение, са hunter и warlock, тъй като разчитат предимно на битките от далечни разстояния и защото имат едни от най-интересните (като функции) умения. Например първите са почти пълно копие на Леголас. Основното им оръжие е лък (или пушка при джуджетата), могат да виждат надалече, а когато поискат, поставят и специални капани. Освен това, когато са в групи, са идеални за примамване на дадено чудовище. Warlock-героите пък разполагат с най-силните магии за масово поражение и обичат да измъчват жертвите си с най-различни, подобни на проклятия, заклинания. Единствено тези два класа герои имат свои лични спътници. От една страна, hunter притежава способността да опитомява почти всяко едно същество от разред "зверове", което трупа опит, качва нива и бива обучавано впоследствие от вас самите на нови умения. Warlock-ът пък е същински демонолог и привика на помощ както съвсем безобидни импчета, така и огромни страховити създания.

Останалите класове в много отношения приличат адски на своите първообрази в WarCraft III. Druid-ите могат да променят телесната си форма, Mage-овете – да стоварват ледени вихрушки над главите на жертвите си или да ги превръщат в овце, Shaman-ите са любители на елементите, Paladin-ите използват аури, а Priest-овете пък се осланят на защитата и мощта на божествената магия.

Странстване

Всяка раса в World of WarCraft има своя собствена история и възстановява силите си както намери за добре, след събитията в The Frozen Throne. Колкото и странно да звучи обаче, вие нямате строго определена цел, а сами избирате къде да ходите, какви куестове да правите (те са стотици, а в дадени ситуации изникват нови, някои се появяват в определен момент от деня и т.н.), с кого да разговаряте или какви отношения да завъждате с отделните фракции. Например можете да се специализирате в отделни професии и да станете ковач, който търси различни руди и измайсторява сам своите брони и оръжия (подобно на Diablo II и тук те трябва да бъдат поправяни след дълги сражения). Той може дори да наостря меча си преди битка, като по този начин увеличава неговия демидж. Можете да се научите да дерете убитите зверове и шиете дрехи или кожени брони, които впоследствие да продавате двойно или тройно по-скъпо на все още неопитни и наивни играчи (в играта има дори и аукциони, където можете да наддавате за даден ценен предмет). Или пък да станете готвач или рибарче, за да можете да изхранвате своя домашен любимец, който обожава този тип манджа, и да











Играйте
WarCraft III, Diablo II и Heroes of Might and Magic
в европейския battle.net
45 компютъра
AMD 2.7 GHZ, 512 RAM,
80 GB HDD, GeForce FX5900
София, кв.Слатина, ул.Слатинска, бл.20, тел:9714934

Високоскоростен Интернет
през оптичен кабел
headoff сървъри

www.thecitadelclub.com

плащаш 1
играеш 2 часа
ТАЛОНА Е ВАЛИДЕН
ДО 31 ДЕКЕМВРИ 2004

поддържате лоялността му.

А междувременно светът пред вас постоянно ще се развива. Подобни игри нямат превъртане. Може да се каже, че те са безкрайни, към тях в крачка могат да се прибавят нови елементи и приключения, което ги прави особено привлекателни.

Светът на WarCraft представлява два гигантски континента – Калимдор и Източните кралства. Всеки от тях е разделен на области, всяка населена с различни по трудност чудовища. Те могат да бъдат достигнати и обходени както пеш, така и по вода с кораби, под земя с нещо като джуджешко "метро", по въздух с цепелини, грифони, хипогрифи... Или пък дори на кон, вълк или тигър, стига героят ви да е достигнал достатъчно високо ниво (40-то) на опит и да може да извади минимум 80 голд. А прекосяването на всяка област пеша може да отнеме 10-15 минути и то ако не се биете...

Очевидно е, че дизайнерите от Blizzard са положили уникално много усилия при изваянето на всяка една територия, защото атмосферата в World of WarCraft е просто размазваща. Столицата на елфите например се предпазва от гордо изпъчили се огромни енти 90-ти левъл. Те могат да бъдат видени и как се разхождат, карайки земята под тях да потръпва. Малки уиспчета пък летят насам-натам около сградите и трепкат със светлосини светлинки. Ако пък посетите по-малките градчета на хората, ще видите как наоколо се разхождат селяни, които работят неуморно и пренасят дървени трупи. Кликнете върху тях и ще чуете озвучение, познато ви от WarCraft III. :-)

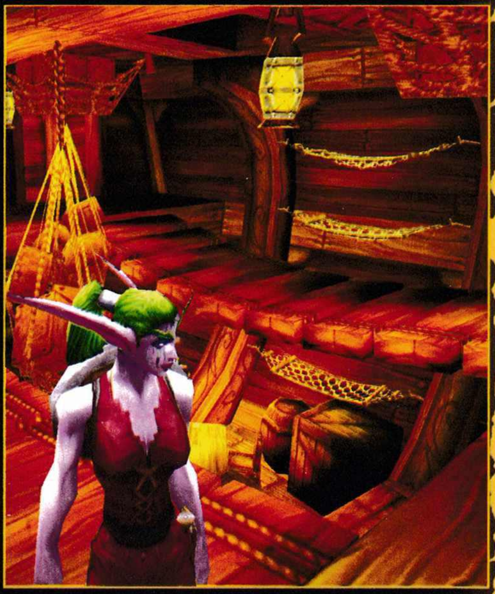
Общуване

Най-големият чар на World of WarCraft, а и на онлайн-ролевите игри по принцип е, че освен всякакви компютърно контролирани чудовища и NPC-та, в нейния свят битуват и стотици, дори хиляди истински хора, с които можете да поговорите и да помолите за помощ, да изпълнявате куестове заедно, образувайки групи или дори гилдии, да се карате, да участвате в търгове за предмети, да се биете, да флиртувате, да завързвате добри приятелства и какво ли още не. Включително









плащаш 1
играеш 2 часа
ТАЛОНА Е ВАЛИДЕН
ДО 31 ДЕКЕМВРИ 2004











да организирате масови нападения срещу селищата на противниковата фракция...

Визуализирането на емоции и извършването на различни действия, плюс дори изричането на кратки реплики, също е възможно. Така например можете да накарате своя герой да се изхили на някого в лицето, да поплаче на рамото му, да му се поклони или махне с ръка, да прати въздушна целувка, да потанцува (елфите са царе на мръсните танци ;)), да извика за помощ, да легне и да заспи, да покаже груб неприличен жест и т.н. Възможностите са огромни.

Особено интересна екстра, свързана с общуването, е, че в играта съществуват няколко вида език, на които расите комуникират помежду си. Например т.нар. общ език е известен единствено на хората, джуджетата и нощните елфи, джуджешкият – на гномите и джуджетата, оркският на орките, троловете и тауренитe и т.н. Но наред с това обаче немъртвите, троловете, тауренитe и нощните елфи имат свой собствен, който само те могат да си разбират. Тази екстра е много полезна в случаи на

масови нападения

от страна на Ордата срещу градовете на нощните елфи например, което между другото се случи многократно, докато играех с тези дългоухи нощни създания. В такива моменти в общия чат канал обсъждахме различни тактики и взимахме решения за атака или отстъпление на нашия елфически език, без врагът ни да може да разбере какво си говорим. Направи ми впечатление, че и разхождащите си наоколо компютърно контролирани стражи също се включиха в битката и защитаваха градовете си със зъби и нокти.

В такива ситуации, пък и не само, човек няма как да не загине от меча на някой противник. Това обаче не е особен проблем за героя ви, тъй като той се прераждa като дух на близкото (или в неприятни случаи – на далечното) гробище, може да отиде до трупа си и да се върне в реалния свят, без да загуби опит. Ако пък тялото ви е на твърде голямо разстояние, имате възможност да бъдете съживен от ангел, приличащ доста на Тириъл от Diablo II, с цената на определено количество експириънс. Нощните елфи са облагодетелствани в това отношение, защото когато умрат, се превръщат в уиспове и съответно се придвижват няколко пъти по-бързо от останалите раси.

Във връзка с битките тип "играч срещу играч" е важно е да се отбележи, че World of WarCraft предлага два вида сървъри. Единият е стандартният, в който можете да си се мотаете, без да се притеснявате, че някой с няколко пъти по-висок от вашия левъл може да ви нападне и да ви пребие (освен ако вие не се съгласите доброволно на дуел). Ставате уязвим, само ако като нападнете вражески град. PvP-опцията се изключва, в случай че не се биете с враг повече от 5 минути.

Другият тип сървър пък се зове PvP. Както се разбира от името му, в него няма никакви ограничения по отношение на битки и в общи линии е по-опасно, но и по-интересно.

Въобще суперлативите както по отношение на геймплея, така и по отношение на перфекционизма, са напълно излишни. Достатъчно е да кажем просто "Близърдска му работа". :-)

Владимир Тодоров

Някога да ви се е искало да разходите японската армия из Вашингтон? Е, сега вече го можете!



1939 WWII 1945 AXIS & ALLIES

На пръв поглед Axis & Allies (A&A) е поредната игра на тема Втора световна война. Една от многото, дето се вика. И аз, вътрешно предубеден (и допълнително раздразнен от боклучавата инсталация), реших злостно да оплюя джиткатa. "Повече от четворка няма да получи", мислех си. А какво ме накара да променя решението си? Четете по-надолу :)

Corps HQ deployed, sir!

Оказа се, че A&A е нещо по-различно от почти всичко, излизало до момента на тема WWII. Като начало, играчът е поставен начело на една от петте велики сили от онова време: САЩ, Великобритания и Съветския Съюз от страната на Съюзниците, или Германия и Япония – от страната на Оста. Като всеки уважаващ себе си лидер, желаещ да остави в историята неизличими дири, малко по-различни от драсканиците в някоя килия, вие сте решени да не предадете нито сантиметър родна земя в ръцете на врага, както и да завземете доволно количество от неговите сантиметри. Дотук нищо ново.

Иновативен обаче е начинът, по който постигате целите си. Важна новост е въвеждането в геймплея на елементи като събиране на ресурси (три на брой – пари, амуниции и гориво), строеж на база или пък граници – все неща, които не сме свикнали да виждаме в едно изречение в комбинация с думи като "панцер" например. Целият геймплей е изграден изключително по военному – имаме централна сграда (Corps HQ), от която си поръчвате останалите постройки, които идват под формата на камиони. Съоръженията, които можете да конструирате, са няколко типа: за наемане на войски, за изследване на нови технологии или за производство на боеприпаси и бензин.

Единиците, които си наемате от постройките, пък идват на взводове, т.е. на групи от по пет-шест и не могат да бъдат командвани поотделно.

Разнообразието

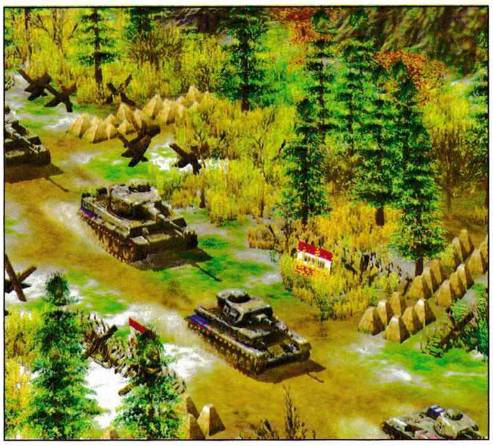
е голямо – обикновена, разузнавателна и тежка пехота, командоски отряди, минометни и огнеметни взводове, леки, средни и тежки танкови роти и още много други. Всяка група си има командващ офицер, показател за морал и печели точки опит, когато се бие с противник. Моралът влияе пряко на самата формация – ако е нисък (заради прекалено големи загуби например), войниците ще се опитат да дезертират и няма да се подчиняват на заповедите, които им давате. Точките опит от своя страна, освен че влияят на взвода, служат като "заплащане", в замяна на което можете да извършвате различни специални операции като масирана бомбардировка на даден участък от картата, временно повдигане на морала на група войници и др.

Централната сграда има и друго предназначение: тя създава около себе си снабдителна зона (zone of supply). Докато се намират в този участък вашите взводове се лекуват и попълват редиците си, но само ако са към съответен щаб (HQ). Пехотата трябва да е прикачена към някое Infantry Division HQ, танковете – към Armour Division HQ и т.н. Силно препоръчително е винаги да се биете във вашата снабдителна зона и при нужда да я разширявате.

С тази зона е свързан и един от недостатъците на геймплея – когато оставите противников взвод на плюнка кръв, последният оцелял войник развива

REAL-TIME STRATEGY	
графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	Atari/TimeGate Studios
сайт	www.axisandalliesrts.com
хардуер	Pentium 1.5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB 3D Video, Windows All, DirectX 9.0b
платформа	PC







невероятен спринт и с трета светлинна се домъква до своята база, за да се излекува. На практика можете да се биете половин час срещу компютъра с едни и същи взводове. :)

Някои неутрални обекти по картата също създават снабдителна зона – летища, градове и други подобни стратегически точки. Ако нищо не помага, можете да увеличите периметъра си като построите в края му един Supply Depot. Също така градовете дават защитни бонуси на пехотинците, скрити в тях, а респективно горите намаляват защитата на бронираните машини, преминаващи оттам.

Някога задавали ли сте си въпроса: "Ами ако...?"

Ако някога сте се питали "Какво щеше да стане, ако Германия беше превзела Англия, преди да нападне Русия?". Или: "Ами ако японците не бяха нападнали Пърл Харбър, а Сибир?". Е, в тази игра можете да откриете отговора! Кампаниите са две (една за Съюзниците и една за Оста) и представляват поредица от битки, които трябва да спечелите, за да продължите напред. В първия вариант са представени наистина случили се и до болка познати ни битки, като Ел Аламейн, Сталинград, Курск и др., докато при втория разработчиците са използвали размаха на въображението си – затова там ще видите мисии с имена от типа на Надпреварата за Москва и Пърл Харбър 2. Но, макар и измислени, тези сценарии не ни дават абсолютна свобода и пълен контрол над събитията.

Истината е другаде – във втория сингълплейър режим на игра, наречен просто World War 2. В него се играе походово с една от петте фракции върху картата на света, която е разделена на територии (подобно на кампанията на Rise of Nations). След избора на държава следва определянето на генерал, от чието име да водите войските. Пълководците са по четири за нация и всеки се различава от другите по специалните операции, които може да закупи с натрупалия се експириънс. Къде и кога ще ударите и с колко голяма армия, зависи изцяло от вас. Целта е да завладеете две от противниковите столици. Нападението над дадена територия ви прехвърля в реалновременна битка и след края ѝ отново се връщате на стратегическата карта на света. Тази нелинейност ви гарантира десетки часове с Axis & Allies, ако ви се занимава, разбира се. Всяка завзета територия ви носи определен брой пари, с които се купуват нови армии за стратегическата карта, или нови технологии, които да използвате по време на реалновремевите сражения.

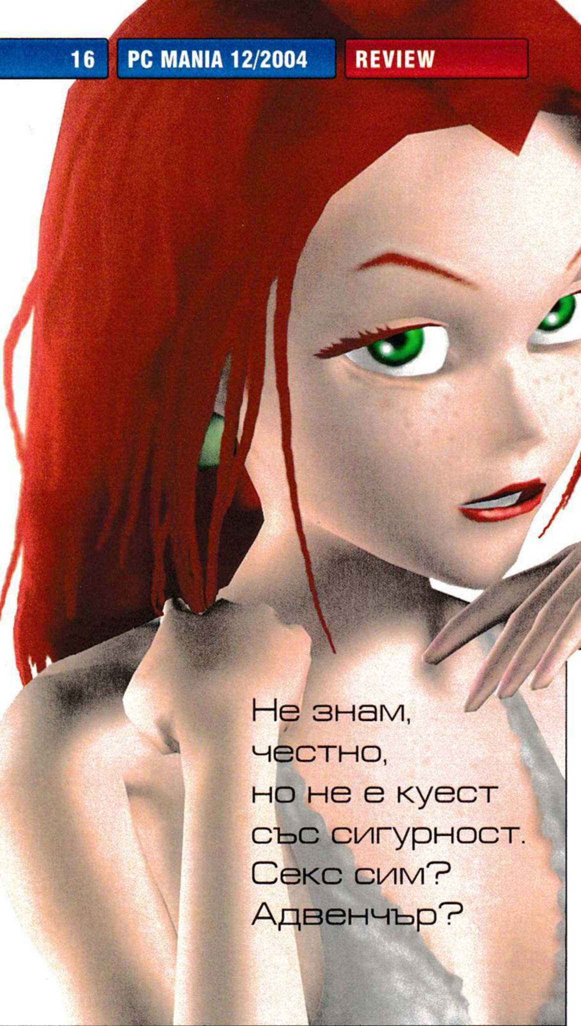
Очите и ушите на войника

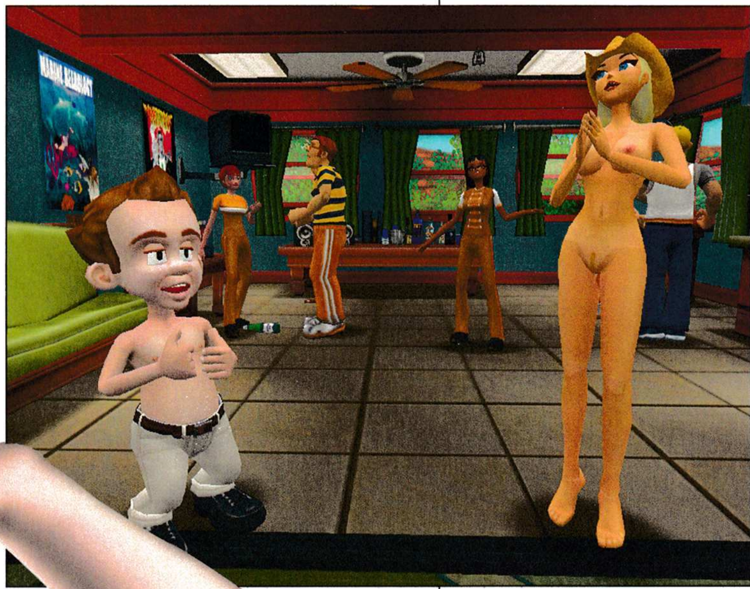
Графиката също може да бъде похвалена – детайлно нарисувани юнити и сгради, красиви ефекти, деформируем терен... Едва ли може да се сравнява с Codename: Panzers или Ground Control 2, но определено я бива. Искам да обърна специално внимание на лицата на генералите и въобще на войниците – това са едни толкова детайлни триизмерни модели, че ако гледате скрийншот, съвсем възможно е да ги вземете за снимки. И ситуацията със звука е пак такава. Впрочем музиката на A&A е една от малкото мелодии към игри за Втората световна, която успя да ме изненада! Пак има военни маршове, но като цяло е доста приятна.

Уви, хубавата графика идва на доста висока цена – ако компютърът ви е послаб, играта така брутално ще насича, че няма да правите разлика между походовата и реалновременната ѝ част. Когато в мелето се включат повечко войници, мазалото е пълно – започвате битката, образът застива и десет-петнадесет секунди по-късно научавате постфактум изхода ѝ. :) Също така това е една от игрите с най-дълъг loading time, на който съм се натъквал в последно време. Но ако разполагате с по-мощна машина, ще се насладите на един наистина качествен екшън.

Мисля че след всичко, изписано дотук, играта определено си заслужи шестицата, въпреки че много ме издразни в началото. Но казват, че с всичко хубаво било така... :)

Пламен Димитров





Не знам, честно, но не е куест със сигурност. Секс сим? Адвенчър?

LEISURE SUIT LARRY

MAGNA CUM LAUDE

Ето, Лари се завърна. Мачото на всички времена, великият любовник е отново сред нас. Е, не съвсем. Всъщност Лари, този, който познавахме, вече не е главният герой. Основно действащо лице е неговият племенник, носещ същото име и много от чертите на чичото си. Ъх, и с това "велик любовник" малко попреувеличихме, все пак никой с такава диспропорция в размерите на носа и пениса (т.е. едното трябваше да е колкото другото или нещо от сорта) не може да се класира. Особено пък след като в някои сцени последния ще ви се натрапи буквално под собствения ви обонятелен сензор. Съжалявам, че задълбах в гениталната проблематика, но трудно мога да се израдвам точно на този елемент от играта.

Порно, куест или какво, по дяволите, е това?

Всъщност Magna Cum Laude е Лари игра и в същото време не е, също като сладурчето, чието име носи. "Как така е и не е", ще запитате вие. Ами както персонажът ви се казва и прилича на Лари, но всъщност е племенникът, така и играта носи името и прилича на класическата куест-поредица, завоювала толкова много сърца, но всъщност леко бяга от куест/адвенчър жанра. Тя се набутва в едни такива концептуални рамки, че е доста трудно да се характеризира и да намери своето място в специализиран рафт на някой геймагазин. По-скоро мястото ѝ е в някой еротичен, може би.

От една страна, наистина ще се почувствате като в куест. Но, от друга – в толкова нестандартен такъв, че логическите и всички останали поставени ви задачи се разрешават на аркаден базис под формата на повтарящи се мини игрички. Тези задачи, естествено, са свързани с жени и целта е да ви помогнат да ги набутате в леглото. И точно от това идва допълнително объркване. Цялата игра така здраво трещи от еротика, че ви поддържа в едно перманентно полунадървено състояние и започвате сериозно да се замисляте за целта на заглавието. Не ме разбирайте погрешно – дори и да не ви повлияят моделите в играта, всеки Loading-прозорец е разкрасен със снимка на героините, но не 3D образите им, а на реални мацки по оскъдно и секси бельо.

Но фактът си е факт – сексът продава и то добре. Затова всичко гореизброено само допринася коефициентът "желаност" на играта да набъбне застрашително и единствено май пуританите биха я пропуснали. Еуфорията ми спада единствено това, че култът към Лари някакси е загубил от първоначалното си очарование на ниво геймплей и всичко е станало някакси по-масово.

Разклати ги, бейби!

И ето че риалити-шоуто Swingels пристига в града. Целта му е местният кампус, където да набере нужния брой участници – апетитни студенти от двата пола, желаещи да се състезават един с друг, за постигането на заветната цел: готина мацка/пич в леглото и популярност (дават ме по телевизията, йе-е-е!). Естествено, всички се натискат, също както и нашият герой.

Малък, закръглен и започващ да губи част от косата си, Лари е нещастник. Разбирайте просто комплексаря и смръдльото на кампуса. Ще му се, та две не види, но май единственото нещо от женски род, което няма нищо против да си е с него под завивките, е възглавницата му. Именно в шоуто той вижда своя шанс да стане НЯКОЙ. И воден от съветите на легендарния си чичо, тръгва по пътя към известността.

ADVENTURE	
графика	
звук	
геймплей	
общо	4 CD
издател	High Voltage Soft. / VU Games
сайт	www.leisuresuitlarry.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC

Мисията ви е да се докопате до шоуто, да се набутате в него и да го изкарате до край, ставайки най-желаната личност в кампуса. За целта първо ще трябва да убедите водещата, че си заслужава изобщо да ви погледне, а по-късно – че именно вие трябва да застанете пред камерата. Това става като ѝ представяте различни предмети, оставени ви в знак на привързаност от разните му там женски екземпляри, щъкащи из нивото (вече чувам тълпата феминистки, идващи към редакцията да ме изгорят на клада).

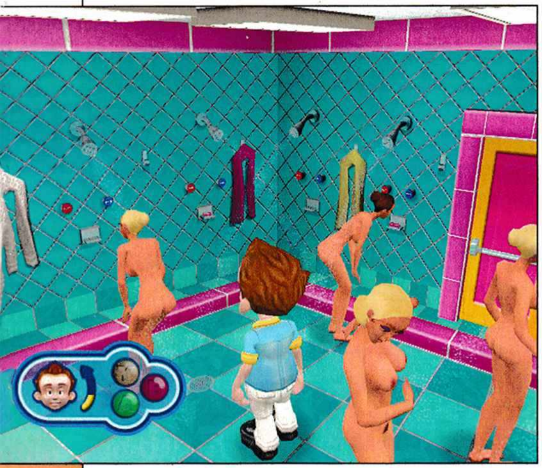
Геймплеят

Като цяло атмосферата на играта е приятно ташаклийска и изпълнена с доста чувство за хумор. Наистина има моменти, в които се чудите точно какво са очаквали създателите, базирайки целия пиниз в даден диалог на цинизми. Но за сметка на това в други начинът, по който са формулирани разговорите и комичността на дадени ситуации, може да ви срути под масата от кикот. Боядисването на мандаринките и банана на статуята на бика-символ на университета като великденски яйца е само загрявка за срещата с мастурбиращия макак в лабораторията или сладката библиотекарка с малко странни разбирания за девствеността и 30-сантиметровите вибратори. Играта си прави здрава ебавка с почти всички елементи на ентъртеймънт-индустрията от последните 25 години. Скрити на пръв поглед са бъзици с маса филми, колежанския начин на живот (в дамско общежитие на стените има стъклени витрини с тампони в случай на спешна нужда – култово!).

Лари разполага с два "ресурса". Кинтите са ви нужни за почти всичко – от свалки до закупуването на приятни бонусчета, като шанса да разсъблечете някоя от мацките или да отключите нови артове и 3D-модели. Ще намирате тези екстри, преравяйки храстчета, дървенца и кофи за боклук. Тайните токенчета изпадат и от разни растителности и обекти, но тяхната цел е да ви измъкват от някое изпитание или някоя мини игра, която не можете да завършите. Така с малко късмет можете изобщо да не си вдигате пръста и играта да си тече, оставяйки ви да се наслаждавате. Спорно е обаче на какво точно.

Графиката и звука

Лари вече е в третото измерение. Всичко в играта е изрисувано пъстро и цветно, но в същото време си личи, че графиката не е най-новото нещо в нея. Особено като става дума за моделите на персонажите. Наистина в тях е вложено доста желание и всеки си блести със собствено очарование и индивидуална чар. Но пък малко повечко полигони биха направили нещата една идея по-реалистични и красиви. Кой каквото ще да казва, но облата цица е по-приятна за взора от четвъртитата такава. Но пък като е казано "разголване", в случая то е на макс. И все пак да видите пениса на маймуна, е малко странно, нали? А ако мацките бяха извадени с визуалните прелести на DooM 3 енджина, не знам дали тази игра щеше да може да се играе изобщо от мъже – техните ръце едва ли щяха да стигнат до клавиатурата.







И така с всяка потенциална вртъка ще трябва да процедираме по един и същи начин – разговорче за стапяне на напрежението, едно-две задоволявания на прищевки и да свършите с ГОЛЕМОТО КЛАТЕНЕ™. И докато за първите няколко ще е нужно единствено да се усмихнете и да спрете да подпръцквате, то за следващите ще се наложи да приложите малко повече усилия. Някои от девойките са съгласни да говорят с вас, само ако сте облечен по подходящия начин, фиркани сте до козирката или имате подходящия размер на портфейла (точно както в реалността).

Но не се плашете. Нивото на трудност в играта е сведено до минимум. Нямате инвентар и предмети, с които да взаимодействате, за да постигате целите си. Всичко, включително и разговорите, са аркейд-игрички. Повечето са римейкове на едни от най-популярните флаш геймки. Така вместо да напряга мозък, основното напрежение пада върху движението на китката ви.

Последното ме навежда на още една мисъл. Показвайки няколко от лафовете на геймката на женското присъствие вкъщи, не получих очакваната реакция. Така че или съм заобиколен от девойки без чувство за хумор (тъжно, трябва да помисля по въпроса), или Лари просто не е предназначен за женска публика. Антифеминистичните позиви и гъбарканията с нежния пол по всички направления подсилват правдивостта на второто твърдение.

Георги Панайотов

GAMES X extreme

КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ" - ПЛОВДИВ

AMD Barton 2500+, DDR 256MB, GeForce FX 5600, 19"Samsung, Logitech Mouse

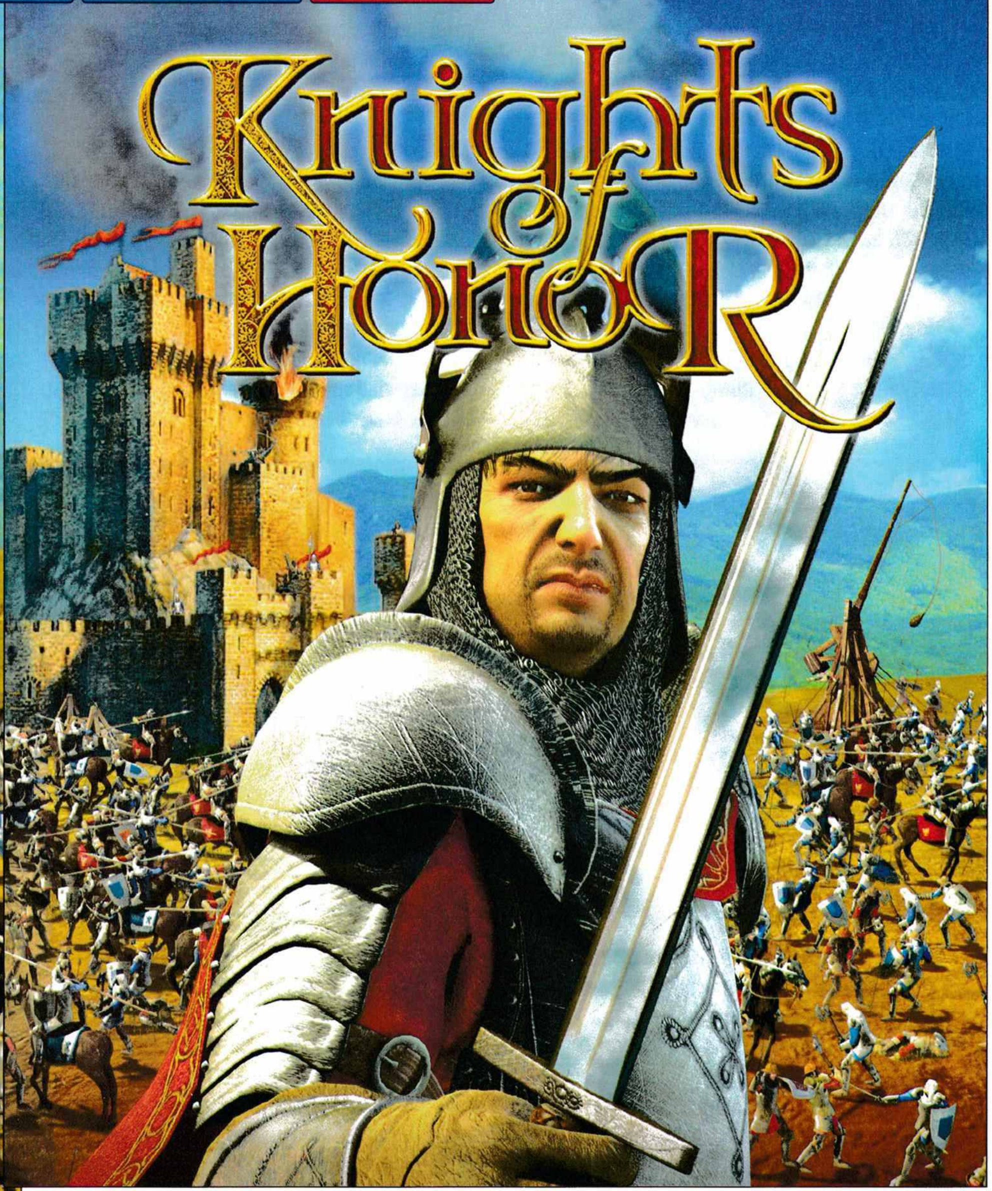
www.x3m-games.net

60 КОМПЮТЪРА Пловдив ул."ген.Д.Николаев"33 + 30 КОМПЮТЪРА в кино "Фламинго" (само на 20 метра) NEW

EXTREME - BONUS

ПЛАТИ 1 ЧАС ИГРАЙ 2 ЧАСА

КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ" - ПЛОВДИВ



Владетелю, представям ви Knights of Honor: първата стратегия, която ще ви пресели в Тъмните векове, за да ви подкани да завладеете Стария континент не с кого да е, а с България...

REAL-TIME STRATEGY	
графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	Sunflowers / EA / Black Sea Studios
сайт	www.knights-of-honor.net
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9c+
платформа	PC

Без съмнение трите години чакане бяха напълно оправдани. Защото щом веднъж хванете стоманения меч и наденете рицарските доспехи, едно е сигурно – няма да останете разочаровани. Българската стратегия Knights of Honor е една разнообразна, комплексна и трудна игра с много висок фактор на преиграване, която, макар че е повлияна от класики като Lords of the Realm и Civilization, е свежарско явление за целия геймпазар.

Преди да отправите териториалните си претенции и се опитате да станете

владетел на цяла Европа

ще трябва да изберете не само в кой период от Средновековието желаете да играете (ранно, средно или късно), но и с кое от всичките десетки на брой кралства искате да направите това. Например Франция, Испания, Лотарингия, Бургундия, Сицилия, Йорк и Норвегия са много малка част от възможностите. Авторите са се постарали териториалната, военната и икономическата мощ на всяка една нация максимално да съответстват на конкретния исторически времеви отрязък. Така например, ако решите да играете като България в ранните Тъмни векове (около 1000 г. сл. Хр.), ще поемете управлението на една доволно развита държава, която спокойно може да мери сили със съседи като Византия. В средния период (към 1200 г сл. Хр.) обаче територията ни ще е лекинко понамаляла, а в късното Средновековие (около 1350 г. сл. Хр.) Иван-Александър вече ще е извършил териториално разделение на държавата между синовете си Иван Шишман и Иван Страцимир.

Геймплеят на Knights of Honor протича на три нива. И съответно на три карти – стратегическа, политическа и военна. Най-много време ще се наложи да убивате на първата. Именно на нея ще контролирате икономическия аспект на играта и ще се грижите за просперитета на кралството си. Сама по себе си картата представлява сравнително умален модел на Средновековна Европа, която в случая е разделена на провинции. Във всяка има по един голям град (замък). Който го притежава, владее и цялата територия наоколо. Освен него ще откриете и няколко по-малки селища, които ще ви снабдяват с няколко вида ресурси. Основните суровини в Knights of Honor са

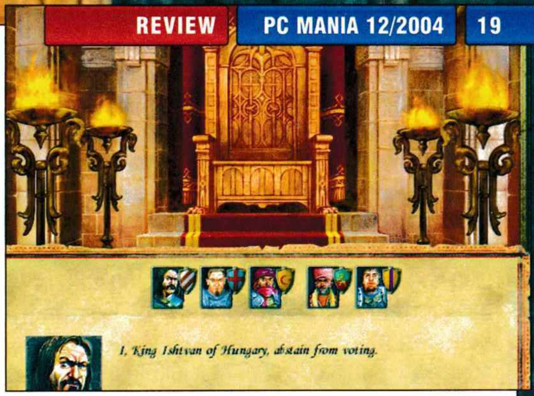
злато, набожност и книги

Както може би забелязвате, последните две са доста по-различни от останалите игри в жанра. Набожността се натрупва благодарение на манастирите, черквите и катедралите и се използва в случаи, когато искаме да покорим дадена провинция по религиозен път. Книгите пък се натрупват от университетите и библиотеките, а функцията им е да помагат при асимилацията на току-що покореното чуждо население. Златото пък, разбира се, ще ви е необходимо за издигане на най-различни по вид постройки в градовете, за обучаването на войници и т.н. По-интересното при него е, че колкото повече жълтици задържате в хазната си, толкова по-голяма става опасността от инфлация. В такъв случай ще започнете да губите приходите си доста бързо, а единственият начин да избегнете подобна ситуация е да харчите парите си навреме.

Освен тези три основни ресурса ще забележите, че градовете изискват и още два: храна и работна ръка. Първият е необходим за изхранването както на местното население, така и на странстващите из земите ви армии. От друга страна, е и много важен фактор при обса-

GAMES X
Вземи своята безплатна
КЛУБНА КАРТА
за да играеш повече и да плащаш по-малко!
КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ "ЕКСТРИЙМ" ПЛОВДИВ







дите, при наемането на войски и при разрастването на всеки отделен град. Работната ръка пък, съвсем естествено, е от определящо значение за скоростта, с която ще строите дадените сгради.

Всяка провинция има до три характеристики (минерални залежи, плодородна почва, пасище, рибарство...). Те ще ви позволяват да строите определени сгради, които пък, от своя страна, ще ви дават достъп и до т.нар. търговски стоки – ресурси от типа на кожа, сребро, боя, сол, коне, месо, восък, мастило и др. Те, заедно с екзотичните глезотийки, които ще трябва да внасяте (коприна, подправки, скъпоценни камъни и кехлибар), ще ви позволят да постигнете специално преимущество за своето кралство. Това са общо десет на брой своеобразни бонуси (например Урбанизация, Епохата на просвещението или на големите открития и т.н.). В момента, в който успеете да се доберете до всички тях наведнъж, печелите играта автоматично.

Безспорно най-оригиналната концепция в Knights of Honor е тази за

царския двор

Идеята на авторите е, че страната се управлява от благородническо семейство като най-важният негов член, разбира се, е кралят. Той има определени качества в няколко области – икономика, дипломация, военно дело, шпионаж и религия. Като всеки нормален владетел, и този си има жена и деца – принцове и принцеси. Функцията на първия тип челяд е да си намерят съпруга, а един от тях – и да наследи трона на баща си (по принцип това е отговорност на първородния син, но винаги можете да промените ситуацията) след като старият крал остарее и предаде Богу дух. Целта на девойките е малко по-различна. Те могат единствено да бъдат омъжвани за някой красив принц от далечна страна, което заздравява отношенията между двете кралства. Въобще

сватбите

са доста и интересен момент от геймплея на Knights of Honor.

Особено много ми хареса следната хрумка. Ако дадена принцеса е станала жена на подходящия чужд син (който освен всичко останало е наследник на трона), в един момент тя ще се окаже кралица, а вие ще имате право да поискате част от земите на съпруга ѝ. Естествено, винаги има риск да предизвикате огромна вълна от недоволство, но пък какво толкова – заслужава си. С това обаче възможните ситуациите не се изчерпват. Представете си също така, че вашият принц се е

7 ПРИЧИНИ
ДА БЪДЕТЕ НАШИ КЛИЕНТИ!
1. Единствено при нас - ЛИПСА НА ШЕЛ
2. Единствено при нас - СЕДМИЧЕН КРЕДИТ до 10 лв.
3. Единствено при нас - СВОБОДНО ИЗПОЛЗВАНЕ на ФЛОПИ, CD, DVD и ПРИНТЕР, без намеса на оператор
4. Единствено при нас - СОБСТВЕНА ПОТРЕБИТЕЛСКА СМЕТКА
5. Единствено при нас - БЕЗПЛАТНА ПОЩА до 50Mb
6. Единствено при нас - СОБСТВЕНО ДИСКОВО ПРОСТРАНСТВО
7. Единствено при нас - СВОБОДЕН ВХОД и СВОБОДЕН ИЗБОР на КОМПЮТЪР, без намеса на оператор

ИНТЕРНЕТ И ГЕЙМ ВЕРИГА
Inferno
ВЕРИГАТА С ЕВРОПЕЙСКО КАЧЕСТВО НА УСЛУГИТЕ!

НА ВАШЕ РАЗПОЛОЖЕНИЕ СА СЛЕДНИТЕ ДИГИТАЛНИ УСЛУГИ:
- Интернет
- Игри в мрежа
- Обработка на документи
- Флопи, CD и DVD
- Цветен и черно-бял печат
- Копирна машина, скенер и цифрова камера
- Допълнителни услуги - ламиниране и подвързване

Инферно Младост
Младост-1, Пазара, Търговски комплекс РЕЯ
тел. 0886 088 868
Инферно Плиска
кв. Изток, ул. Ат. Далчев /супера до кино Изток/
тел. 0887 591 499
Инферно Студентски град
блок 22Б /срещу РУМ Четворката/
тел. 0887 593 739

ВАЛИДЕН ЗА КЛУБОВЕТЕ ИНФЕРНО
1 ЛЕВ
ДО 25 ДЕКЕМВРИ

оженил за принцеса, чието семейство няма наследник на трона. В такъв случай той ще стане крал веднага щом владетелят, който му се явява тъст, почине и по този начин автоматично ще получи контрол над неговите земи.

Наред с всичко, кралското семейство има и определена мощ, с която ръководи развитието на земите си. Тя ще намалява всеки път, когато вършите нещо непочтено. В такива случаи рискът от въстание ще нарасне, а приходите в хазната ще са сериозно редуцирани. За да се измъкнете от тази ситуация, ще трябва да покачите царската си мощ като инвестирате злато и набожност.

Следващата доста любопитна идея на Black Sea Studios е, че

никой владетел не може да бъде на няколко места едновременно

И поради тази причина той трябва да разчита почти през цялото време на своите рицари, които могат да са специализирани в шест професии – земевладелец, клирик, търговец, строител, шпионин и маршал. За съжаление може да притежавате доста ограничен брой от този тип герои – едва деветима. До някаква степен това решение е оправдано от гледна точка на геймплея, но не и по отношение на фактора реалистичност. Това какви точно рицари ще наемате, ще зависи от специфичния ви стил на игра. Земевладелецът ви е необходим, в случай че искате да увеличите приходите на храна и прираста на населението в дадена провинция. Той ще повишава и шанса градът, който ръководи, да издържи на вражеската обсада.

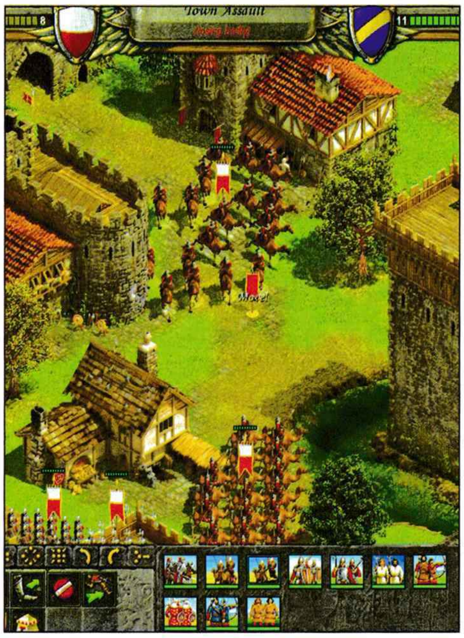
Клириците пък са свещени лица, които се грижат за набожността по земите ви. Те асимилират провинции с различна от вашата религия и дори един ден могат да обявят независимост от ортодоксалната византийска църква и да станат патриарси. А защо не дори и папа, който да предизвика кръстоносен поход срещу току-що обявения срещу вас джихад?

Търговците, от своя страна, увеличават прихода ви на злато и могат да участват в обмяната на стоки. Струва ми се, че строителството е най-безличната и с най-малко функции професия от всички, които можете да избирате. Единственото по-важно нещо, което прави рицар с подобно звание, е да увеличава скоростта, с която ще издигате новите сгради. За разлика от него

шпионинът е върхът на сладоледа

Ако успее да влезе под прикритие в някое чуждо кралство, той може да открадне злато, да вдигне тамошните армии на бунт, да обяви независимост на дадена провинция и после да я присъедини към ва-





шата територия и дори да убие самия крал или някой от неговото семейство! Имайте предвид, че и вие сте изложени на същата опасност. И ако искаме да се предпазиме, просто не пращайте шпионина си на мисии, а го оставете в кралството да извършва контраразузнавателни операции. Рицарите от изредените до тук пет професии могат да покачват нивото си на опит до пет пъти с помощта на написаните в държавата ви книги. По този начин те ще ви вършат много по-полезна работа.

Маршалите са съвсем друга стока – те са необходими за ръководството на вашите войници. Участват пряко в сраженията, трупат опит и изучават нови бойни умения. Ограниченият брой на рицарите в случая не позволява масовото създаване на армии и ако искаме да имаме повече маршали, ще трябва да се лишите от функциите на някои от останалите рицари. Интересно е да се отбележи, че кралят и неговите синове могат да бъдат използвани като рицари с която и да е професия. Те са на практика безплатни, но по този начин рискувате да бъдат пленени или дори убити по време на война.

Битките

които маршалите ви ще водят, протичат на вече гореспоменатата военна карта. Те се провеждат на най-различни терени и не се различават почти по нищо от стандартните RTS-сражения тип Age of Empires. Любопитното при тях е, че войниците, чието видово разнообразие е огромно, имат две особени характеристики – издръжливост (колкото по-малка е тя, толкова на по-голяма опасност са изложени) и морал (каква е мотивацията им за бой). Тези два параметъра са ключови за изхода от едно сражение. Воденето на дипломатически преговори в Knights of Honor е може би най-забавната част. Те най-лесно се извършват на политическата карта и зависят пряко както от отношенията ви с дадено кралство, така и от личността на неговия владетел (арогантен, благодарен, пацифист, жесток и т.н.).

Визуално обаче ситуацията с новата игра на Black Sea Studios е доста спорна. Макар и доста красив енджинът на Knights of Honor е изумително тежък за своята скромна двуизмерна изометрична перспектива. Уви, притежателите на по-скромни щайги ще бъдат неприятно изненадани. Още повече единствената резолюция, на която можете да играете, е 1024x768 (пач?).

За разлика от графиката обаче

озвучението е муцка

Още със стартирането на играта ще усетите яката атмосфера, която струи от тази дебютна за Black Sea Studios игра. Тя ще ви посрещне с поздрава "Добре дошли, Ваше Величество, в Knights of Honor", а впоследствие ще ви залее с приятни средновековни мелодийки.

Не забравяйте, че българската версия на KoH се очаква да излезе скоро.

Владимир Тодоров

изпрати sms на номер
2260
Mtel и GloBul

обади се от стационарен телефон на
0900 40 400
Mtel и GloBul

коледни картинки

96752 | 96753 | 96754
96787 | 96785 | 96756 | 96786
96758 | 96759 | 96760 | 96761 | 96787
96762 | 96763 | 96764 | 96765 | 96766
96767 | 96768 | 96769 | 96770 | 96771

коледни мелодии

мелодия	моно	поли
червените ботушки	96671	96679
jingle bells	96672	96680
we wish you a merry christmas	96673	96681
над смълчаните полета	96674	96682
mahmudbells - koledada	96675	96683
last christmas	96676	96684
шаро и първият сняг	96677	96685
дядо мраз	96678	96686

топ хитове

мелодия	моно	поли
o zone - dragostea din tei	96711	96731
o zone - despre tine	96712	96732
britney spears - my prerogative	96713	96733
alcazar - phisical	96714	96734
jojo - leave	96715	96735
don omar - dale don dale	96716	96736
abrar ul haq - punjabi touch	96717	96737
giorgos mazonakis - njkatina	96718	96738
giorgos mazonakis - to gucci forema	96719	96739
каризма - mister killer	96720	96740
дунавско хоро	96721	96741
anastacia - sick and tired	96722	96742
акото - о пепи	96723	96743
г-н 100 кила - boum	96724	96744
део - по-добре недей	96725	96745
anastacia - left outside alone	96726	96746
blue - bubblin	96727	96747
боби турбото - три синджира боби	96728	96748
ruslana - wild dances	96729	96749
danzel - pump it up	96730	96750

най-готините java игри

НОВО Snowman's Land — Дядо Коледа се спуска по хълма и по пътя си да събере разпилените подаръци. модел GSM: Nokia* — **96790**

Xmas-chine — Помогни на Дядо Коледа да събере и разнесе подаръците въпреки трудностите по пътя му. модел GSM: Nokia* — **96791**

Падаш ли си по вълнуващи секси снежанки? X-Solitaire е точно игра за теб! модел GSM: Nokia* — **96792**

Spider-Man vs Doc Ock — Тази игра е най-новото екшън приключение на Спайдър-мен2. модел GSM: Nokia, Sony Ericsson* — **96793**

Predator — Играй Predator на своя мобилен телефон! изпрати 2 последователни sms със съдържание **96794**

Ski Challenge — Това е нова вълнуваща и забавна ски игра. модел GSM: Nokia, Sharp* — **96795**

Най-горещите мацки в секси пози те чакат! модел GSM: Nokia* — **96796**

Garfield Dreamland — Помогни на Гарфийлд да стигне до неговата любима Пуки. модел GSM: Nokia, Samsung, Motorola, Sharp, Sony Ericsson* — изпрати 2 последователни sms със съдържание **96797**

Sk8Trix — Sk8Trix супер бърза игра на скейтборд. модели GSM: nokia, motorola* — **96798**

ТОП С КамаСутра - специално, ще научите много за изкуството за правене на любов, при това от вашият телефон. модели GSM: Nokia, Samsung, Siemens, Sony Ericsson* — **96799**

цветни анимации

*модели GSM: N-3100, 3650, 5100, 6100, 6610,6800, 7210, 7250, 7650, 8910i, N - Gage, SI - M55, S55, E - T68, T69, T310, P800

96800 | 96801 (Merry Christmas) | 96802 (Merry Christmas) | 96803 | 96804 | 96805

*повече информация за поддържаните модели GSM на www.fresh.bg

true tones

звуци за твоя gsm

поддържани модели
NOKIA 7700; 9500; 3600; 3620; 3650; 3660; 7650; N-GAGE; 6260; 6600; 6620; 6630;7610; 3300 Sony Ericsson Z1010; P800; P802; P900; P908; K700i; K700c; S700i; S700c, P910i; P910c; P910a Samsung SGH: D410; P510; C100; C110; E100; E400; E700; E710; P400; S300; T400; V200; V200C; X100; X450; X600 Siemens S55; S56; S57; SL55; SL56 A60;C55; C56; 2128; CT56; C65; Cf62; Cx65; M55; M56;M65; Mc60; S65; Sx1

звук	код	звук	код	звук	код
коледна	96926	петел	96932	мучене	96938
хо хо хо	96927	пъшкане	96933	мотор	96939
весела коледа	96928	овце	96934	кон	96940
коледни звънчета	96929	луд смях	96935	вълни	96941
пипируда	96930	оргазъм	96936	свиркане	96942
ало шефе	96931	щурче	96937	птички	96943

само за Нокиа и самсунг

ЛОГО чистачка
не те ли дразни логото на оператор върху любимата ти картинка на дисплея
изчисти го от тук сега
изпрати 96824 на номерата за поръчка

96808 | 96809

SMS картинки

96808 (студенти напред!) | 96809 (бъди мой дядо Коледа!) | 96810 (коледа) | 96811 (ти си моя xmas present) | 96812 (Снежанке чакам те!) | 96813
96814 | 96819 (you & me 2nite?)
96815 (цъфтя от любов) | 96820
96816 (EMINEM) | 96821 (чрд мило мишленце)
96817 | 96822 (ХАЙДЕ НА КАРТИ)
96818 (огън от любов ще запаля за сега) | 96823 (Mercedes)

Как да поръчам?

поръчка с sms?
изпрати sms на номер 2260 за Mtel и GloBul с кода на продукта и индекса на GSM-а ти
1sms = 2 лв. без ддс

индекси на марки GSM -и
N Nokia, E Sony Ericsson
SI Siemens, A Alcatel
SA Samsung, M Motorola

поръчка от стац. телефон
набери 0900 40 400 и следвай менюто.
за абонати на Mtel и GloBul
1,50 лв./ мин. без ддс

Изпрати с sms на приятел! -
изпрати sms на номер 2260 за Mtel и GloBul с кода на продукта, индекса на GSM-a и номера на GSM-a на приятеля!
1sms = 2 лв. без ддс

за да поръчваш цветни картинки, полифонични мелоди, java игри и анимации трябва да имаш активиран WAP и съответните настройки

пример за поръчка: 65160N → 2260

МТелеком



Съвсем ясно си спомням времето, когато с приятелите ми по цял ден се стреляхме из нивата на първия Delta Force. Играта наистина беше култова и се беше превърнала в хит по всички геймклубове. Мрежовите ѝ възможности позволяваха да участват максимум до 8 човека заедно. Тогава това ми се струваше повече от достатъчно. Но за 5-6 години нещата някакси доста се промениха. Този месец NovaLogic официално ще представят новия експанжън за триизмерния екшън Joint Operations: Typhoon Rising, наречен Escalation, който поддържа зашеметяващите 150 играчи едновременно. Продължението на супер успешния мултиплейър ориентиран шутър е нагле-

JOINT OPERATIONS ESCALATION

Истински комбат реализъм



ден пример за огромната промяна, настъпила в геймките след масовизацията на високоскоростния интернет.

Мултиплейър-ориентация

На пазара излизат все повече игри, които откровено пренебрегват сингълплейъра за сметка на мрежовите приключения. Тази мода беше затвърдена най-вече от заглавия като Battlefield: 1942 и неговите модове. Явно изкуственият интелект на ботовете все още сериозно изостава от човешкия и това е причината всеки геймър да предпочита сблъсъка с живите опоненти. От друга страна, масовото разпространение на кабелния нет (дори и в България) осигурява възможността на PC феновете да изпробват силите си срещу реални хора и то от вкъщи, без да се тъпчат в задушни и задимени клубчета. Тази тенденция очевидно много добре е анализирана от маркетинговите стратези на NovaLogic. Доказателство за това са силните продажби на оригиналния Joint Operations. Неговите пазарни успехи закономерно доведоха и до появата на въпросния нов експанжън.



Историята в Escalation развива и продължава тази от Typhoon Rising. Конфликтът от близкото бъдеще, започнал в Индонезия, се разраства и обхваща цяла Югоизточна Азия. Като член на подсилените Joint Ops forces, вие отново ще трябва да се изправите срещу бунтовниците. Както подсказва името на играта, войната ще ескалира във всички посоки. За да сте подготвен за новите предизвикателства, огневата ви мощ и допълнителният инвентар значително са увеличени.

Най-голяма промяна върху геймплея безспорно предизвикват



добавените бойни машини

Докато в оригиналната игра вниманието най-вече е фокусирано на транспортните им характеристики, то в Escalation се набляга на нападателните им възможности. И двата враждуващи лагера за първи път ще имат на разположение ударен хеликоптер и тежък танк. Международният отбор за "мироопазване" ще разчита на щурмовия AH-64 Apache и верижния звяр M1A1 Abrams. Вертолетът притежава сдвоена тежка картечница и голям комплект ракети. Американското бронирано чудовище пък, естествено, има въртящ се купол и картечница за командира. Със своите трасиращи куршуми тя е идеална за маркиране на целите, по които да стреля оръдието.

От другата страна на барикадата бунтовниците имат под свое командване руските еквиваленти на горепосочените високотехнологични оръжия – танка T-80 и вертолета Ka-52 Alligator. Естествено, не липсват познатите от оригинала ховъркрафти, HUMMER-и, БТР-и, всевъзможни камиони, както и хеликоп-

TEAM-BASED FPS	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	NovaLogic
сайт	www.jointopsthegame.com
хардуер	Pentium 1.2 GHz, 256 MB RAM, 32 MBT&L Video card, Windows
платформа	PC

терите МИ-17 и AH-6 Little Bird.

Едно превозно средство обаче ми направи най-силно впечатление. Става дума за двуместните кросови мотори. Това е най-бързото возило, движещо се по земята, в тази игра. Тези байкове нямат никаква защита, но с тях светкавично можете да стигате до бойното поле. Разбира се, по пътя можете да направите някое и друго ефектно скокче. С други думи: буквално минута след като ви убият, отново можете да се хвърлите във вихъра на сражението. Поне по мое мнение този факт придава допълнителен динамизъм на геймката.





Новите мощни оръжия

определено са създадени за атака, но за да се използват ефективно, са необходими няколко души. Нито една от тези машини не притежава пушкало, с което да стреля пилотът. И тук се получава един комичен феномен. Приближаваш се до някой хеликоптер, а наоколо се въртят 5-6 човека и ти викат "GO! GO! GO!". Но никой не иска да го управлява. Всеки ламти да седне на картечницата или при ракетите. Същото е положението и при другите превозни средства. Само те чакат да се качиш на някоя кросарка и веднага някой се мята зад гърба ти и не спира да пуца до ухото ти. Много полезна екстра е възможността при някои машини погледът да преминава в трето лице. Така пилотът може по-лесно да каца и излита, както и да заема най-подходящата позиция за обстрел. Също така се подобрява видимостта и прицелът на возещите се отзад съотборници.

Разработчиците от NovaLogic са направили отлична балансировка на силите в играта. Новата бойна техника на западняшката армия има своето достойно противодействие. Инженерите например могат да се снаряжават с Javelin. Това е ръчна противотанкова ракета, която с един изстрел може да унищожи всяка машина. За борба с хеликоптерите съюзническите сили пък разполагат с Avenger. Това е Humvee с монтирана на покрива зенитна ракета Stinger. От своя страна бунтовниците използват камион, оборудван със сдвоена 50-милиметрова противовъздушна картечница.

Много полезно оръжие са антитанковите мини. Те се активират само от тежестта на бронирана машина. С тяхна помощ спокойно може да блокирате подстъпите към вашата база. Друго нововъведение в защитата на опорните точки са стационарните оръдия, монтирани на стратегически места. Лично изпитах страхотната им огнева мощ, когато веднъж зависнах с хеликоптера над вражата база, давайки възможност на съотборниците ми да покрият с огън целия периметър. Бях свален за секунди и загинах заедно с още 10 човека, които бяха на борда.

След всичко, което казах дотук, мисля, че ясно се открои основната разлика между първия Joint Operations и Escalation. Докато оригиналът се базира главно на пехотните сражения, в новия експанжън

геймплеят се изгражда върху комплексни битки

които включват всички видове кашимерия и бронирана техника. Тази еволюция сериозно влияе и върху друг аспект на действието. Отборната игра е задължителна. Няма ли координация и целенасоченост в боевете, погромът е сигурен. Прост пример: при атака на вражеска база първо снайперистите трябва да обезвредят стационарните оръдия. После идва ред на хеликоптерите, които унищожават чуждата бронетехника. И накрая нахлуваме заедно с танковете и воала – победа.

Инвентарът на редовия войник също е получил попълнения. Добавени са няколко нови пушки, различни муниции, кевларена бронежилетка и парашут. С последната екстра можете да правите изненадващи въздушни десанти. В енджина на играта отново е заложен лимит за теглото на екипировката. Затова пак ще трябва да избирате внимателно между различните класове оръжия и снаряжение.

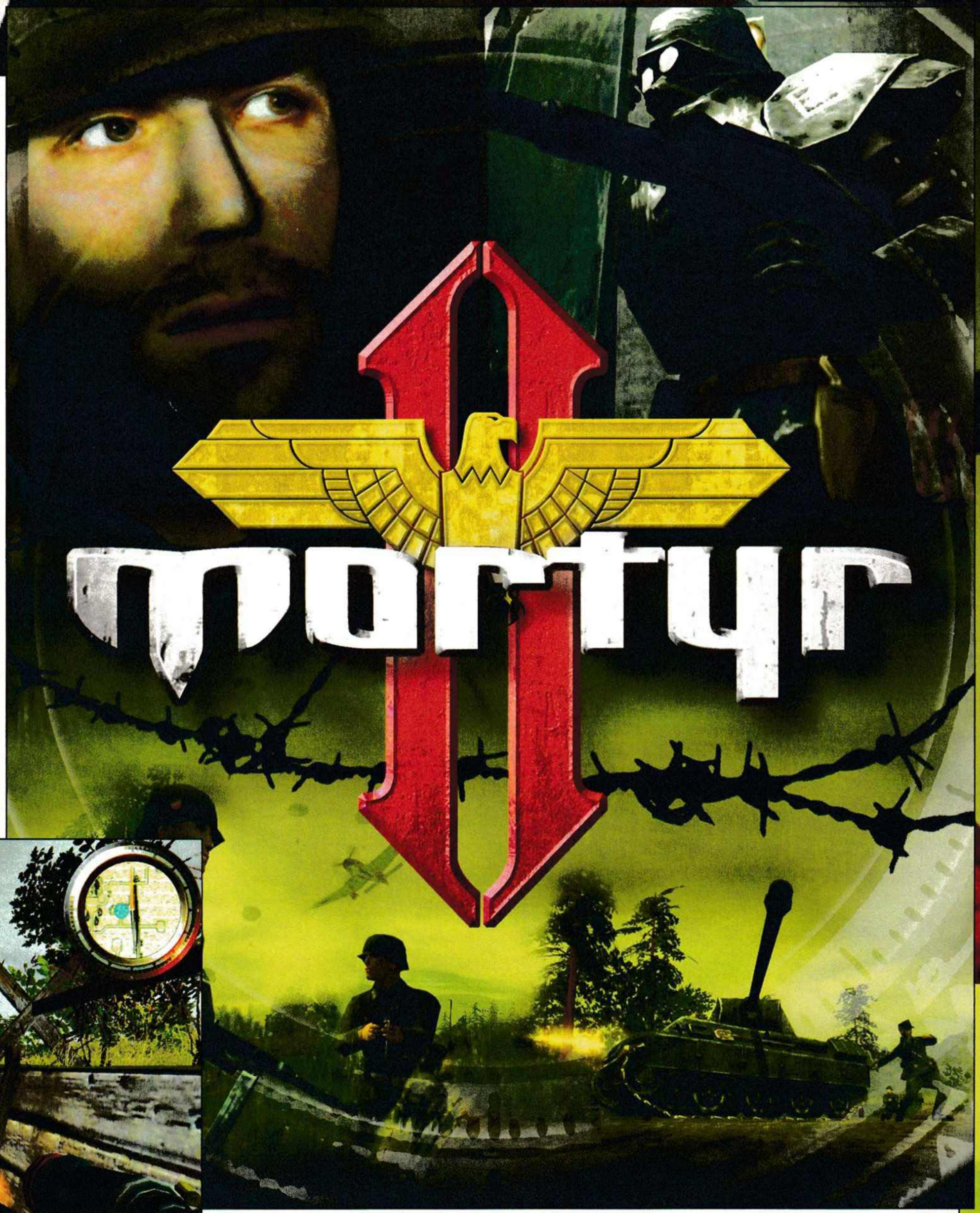
25 нови мисии

Новият експанжън пристига с 25 нови карти. Освен с разнообразния терен, те ще се характеризират и с по-богата обкръжаваща среда. Количеството постройки е увеличено. Графичният код е оптимизиран и това е довело до появата по-гъста и плътна растителност. Естествено, ще се насладим и на по-зрелищни експлозии. Добавени са и няколко нови визуални спецефекта. Става дума за мъглите, облаците дим и рояците комари. За любителите на по-интензивния бой са предвидени няколко карти с изключително близо разположени опорни точки. Иначе режимите на игра са същите като в оригинала.

В заключение ще кажа, че Escalation остави у мен изключително приятни впечатления. Определено всеки би трябвало да хареса този напрегнат отборно ориентиран шутър. С малко късмет той може да се окаже сериозен конкурент на доайена Battlefield. Поне до излизането на втората му част.

Димитър Трифонов – Димо





За клонирането и трудностите свързани с него...

Когато в сайта на дадена игра открия думи от рода на "следва" и "феноменален", а като звуков фон се чуват приглушени взривове, в главата ми се включва малка каскада от предупредителни писукания, които са предвестник на нарастващото ми недоверие. С риск да прозвуча като пенсионирана госпожа бих отбелязал, че чест проблем на редица обещаващи геймпроекти от средно ниво е именно прекалено изхвърлящата се реклама, старите лаври и супер неприличното копиране на успешни, но чужди геймплей модели. Вместо да сътворят нещо любопитно, с оригинална история и нестандартен външен вид, редица типове от гейминдустрията предпочитат да се прилепят към пазарния успех на някое вече съществуващо творение като в процеса това убиват почти целия чар на собственото си отроче.



ACTION	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Redback
сайт	www.mortyr2.net
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video, Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC

Copy & Paste

За съжаление настоящата 3D пуцалка Mortyr 2 има поне една обща черта с по-избелващия прах за пране, кренвиршите "с повече месо" и маратонките Адибас. Някъде там, из белия свят, сред пухкави облачета и пилешки песни, съществуват техни оригинални еквиваленти с далеч по-високо качество и дълъг жизнен път. Номерът в случая е, че идеята на тази игра, както и практически всичко останало, копира доста безцеремонно елементи от Return to Castle Wolfenstein.

Според историята на новия екшън наша милост влиза под кожата на таен агент, борещ се със зловещи хитлеристки планове по време на Втората световна. Както може и да се очаква, изходът на войната зависи от действията ни, а naивистичните моменти са в изобилие. Въпреки това пуцането е толкова изобилно, че едва ли някой ще обърне сериозно внимание на пропуските в сценария. Немците са много, ама наистина много, и никнат отвсякъде в огромни количества по подобие на масовките в добрите стари екшъни от началото на 90-те.

Пътят на Супермен

Друг характерен момент в играта е прилично линейното развитие на сценария. Дори в рамките на отделните мисии няма кой знае каква свобода за развихряне. Навсякъде си има определени пътечки, по които играчът трябва да се движи, а често евентуалните опити за отклонение биват осуетени много мощно с всевъзможни безумни препятствия основно с географски характер.

За сметка на това, по отношение на динамиката, действието в Mortyr 2 е доста прилично накъсано и разнообразно. По-дългите задачки са комбинирани с по-кратки и лесни изпълнения. Скуката може да настъпи едва след порядъчно дълго джиткане. Сейването е позволено във всеки един момент, така че прогресът може да си се извършва сравнително плавно и безпроблемно.

Донякъде за това спомага и фактът, че пуцаницата принадлежи към любимия ми клас на т.нар. "супермeнски игри". По време на баталиите подопечният герой може да поеме неприлично голямо количество вражески оловни продукти. Умирането от огнестрелно оръжие е изключително сложно постижимо. На моменти наша милост може да посрещне откос

ZEN club BONUS талон
плащате 1 лева
играете 2 часа
зала "Долната земя"
ул."Шипка"5 :: София







след откос от танкова картечница без каквито и да е признаци на близка кончина.

За сметка на това противниците в шутъра са далеч по-реалистични и едно-две попадения на правилното място са достатъчни за еднопосочното им пътешествие към вечните ловни полета. Е, изключения с фатален край за добрите има, но са редки и опират главно до по-екзотични неприятности от рода на удавяне в заледено езеро или настъпване на взривяваща се граната.

Кремъклийки

Арсеналът на играта следват класическите традиции на Wolfenstein, без да прекалява много-много с твърде експерименталните и фантасмагорични оръжия. Сред по-интересните елементи в тази графа се нарежда симпатично пушкало с уредче за нощно виждане и една изключително яка противотанкова джаджа.

Резултатът от използването на тези две оръжия, както и от другите кремъклийки, е много приятен. Единственото малко изключение е MP-40 – най-неточното автоматично оръжие, което съм срещал в компютърна игра! От средно разстояние два изстрела с невзрачния пистолет на героя имат много по-летално влияние от половинчасов откос, произведен от въпросния автомат. Положението е особено трагично, когато и противникът разполага с подобна Ютия. С малко стрейфване и двете страни биха могли да изразходват промишлен запас от патрони, преди първото точно попадение да стане факт.

Боички

В сравнение с Doom III или Unreal графиката на Mortyr 2 има леко примитивен вид. Картинките са хубави, но много от фигурките са твърде ръбати, а визуалните ефекти са по-скоро първобитни от сегашна гледна точка. Дребните детайли в играта – от шрифтовете до уебсайта ѝ – имат вид на неща, копнати от някои вече поостарели любими 3D-заглавия като Soldier of Fortune например. Въпреки това по време на някое поголемичко меле, впечатленията, които графиката оставя, са по-скоро прилични. Една от предпоставките за покачване на оценката в тази графа са и "подовите" настилки – шутърът има едни от най-хубавите снежни и тревисти терени, на които можете да попаднете.

Проблем

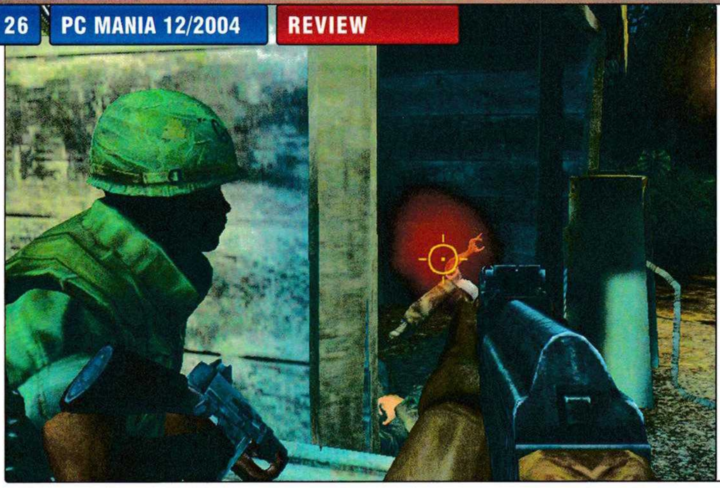
За разлика от практически всички 3D-заглавия, за които се сещам в момента – звукът в играта може да предизвика наистина противоречиви чувства. От една страна ефектите, свързани с движението, са просто едно малко бижу. Различните повърхности, по които стъпва играчът, издават отчетливи и характерни звуци. Пример: преминаването през храстчета предизвиква съответното шумолене, снегът си скърца и т.н. От друга Mortyr 2 притежава най-въесяващите оръжейни аудиоефекти, с които съм се сблъсквал за последните няколко години. На първо място – хвърлените гранати са практически безшумни. В 80% от случаите установявах, че съм бил замерен с подобно чудо, едва след като персонажът ми политаше във въздуха вследствие на експлозията. Второ неприятно нещо: над определена дистанция (от около двеста метра) стрелящите противници престават да се чуват. Този елемент, в комбинация с голяма численост на лошите и наличието горичка, си е направо като покана за reload-ване.

Край

Въпреки леката си „клонингова" външност Мортър 2, е една по-скоро приятна геймка. Сингълплей частта ѝ може да се хареса на хората, предпочитащи да джиткат на шутъри с много стрелба, романтично-исторически наклонности и почти безсмъртни герои. Единствените условия, с които трябва да се съобразите, ако изкарате приятно прекарване в компания на тази игра, са избягване на твърде честия паралел с големите 3D-хитове за 2004-а и игнориране на дразнещите ѝ рекламни надписи.

Сергей Ганчев





MEN OF VALOR

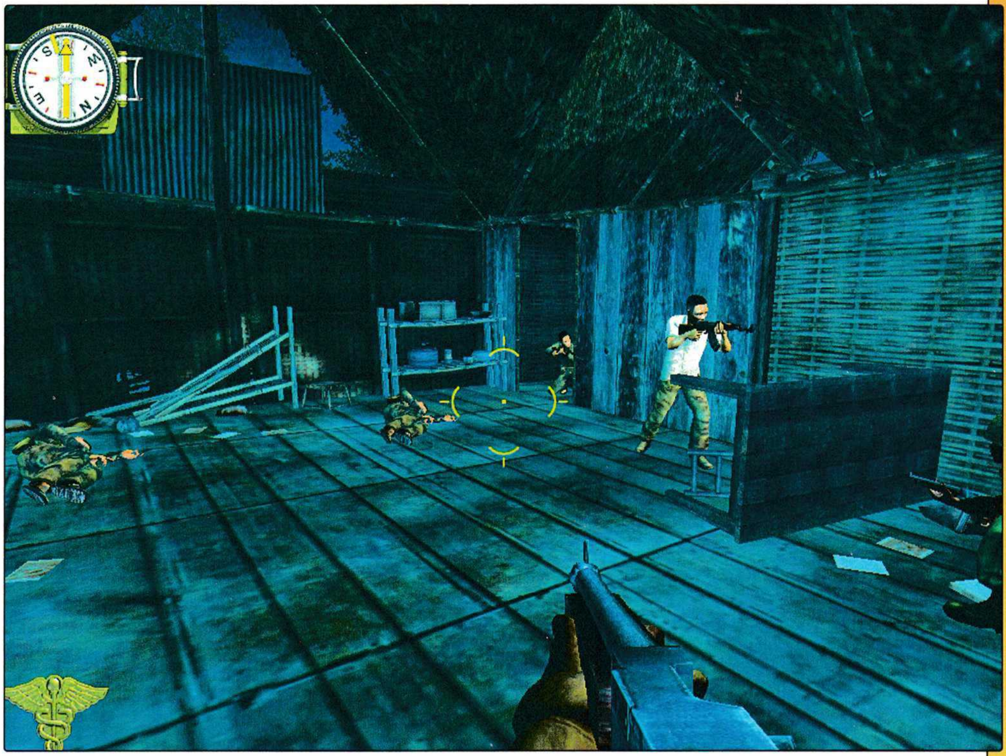
След настъпилия бум на игри, посветени на Виетнам, в мен се заражда въпросът: какво ли смятат самите виетнамци по въпроса. Но Чарлитата не пишат статии за PC Mania и все още не са навлезли в геймбранша така силно, за да разберем истината. Но фактът си е на лице – по протритите пътечки на хардовете ни бойните полета и пустини от Втората световна започнаха да отстъпват място на мочурливите азиатски джунгли. И, както колегата Кроу правилно отбеляза преди два броя време – т.нар. "Виетнамски синдром" силно човърка съзнанието на янките. И след като филмовата индустрия почти изчерпа темата, сега е ред на геймките да промиват мозъци. С риск да изплагиатствам закономерния му гняв – защо по-дяволите трябва да го правят. Наистина, дребни подробности успяват да подобрят вкуса на хапките, изпълвайки ги със самоирония и размацвайки светлия ореол на американския солджър. Но не и в тази игра. Тя като че ли е създадена изцяло и само с цел да надъха във вас американски патриотизъм и расова омраза към жълтата част от човечеството.... И като спра да се пеня, може скромно да добавя, че това е може би най-добрата игра по темата, излизала до момента на пазара.

Новобранец

Подобно на повечето експлоатиращи исторически събития игри, и в Men of Valor (MOV) ще следвате хода на войната, минавайки през по-големите и известни сражения. Името на виртуалния ви герой е Шепард (на български – овчар, на турски – чобанин) и в хода на историята, ще осъзнаете, че сценаристите неслучайно са му го дали. Ролята ви в USMC (United States Marine Corpus) е редови кашик, изплют от хеликоптера направо в джунглата, зарязал мама, тате и малкото братче в спокойната и леко хипи обстановка на родината. Уви, нямате много време да се чудите защо, по дяволите, президентът Джонсън не иска да вкара три ядрени ракети и да премести усмивката на чичко Хо от лицето на задника му. Докато сте в базовия лагер и разцъквате футболче с аверите, започват да валят снаряди. И така стартира вашата одисея.

Подобно на Far Cry, ще се вкарате в един готин "тропически" свят, изпълнен с хиляди изненади, комари, малария, ями с шубрак в единият край и заострени колци в другия и естествено, любимите ни, невероятни и свежи, както винаги, виетнамските кучи синове. Возейки се на всякакви машини (от APC до Хюи), превземайки мост над Куай Дранг или съсипвайки бункери по хълмовете, винаги ще се чувствате уязвим и изпълнен с ярост към комунизма или по-точно към комунистите с АК срещу теб. Но няма как и да останете недоволен от добре пресъздадената атмосфера, надъхания екшън и шанса за наистина по-различно изживяване от стандартното в останалите шутъри. Учудващо е, че при доста сходна с останалите заглавия фабула и прилика на геймплея, тази игра не само успява да е забавна и приятна за разцъкване, но и да излезе с един щик напред пред конкуренцията. Единственият недостатък на ниво концепция и сторилайн е фактът, че се експлоатира героичността на американците в конфликта, която на моменти е силно хиперболизирана. До-

FPS	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	4 CD
издател	2015/VU Games
сайт	www.menofvalorgame.com
хардуер	Pentium 1.3 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC, Xbox, Xbox Live, Mac



tel. 973 35 87
CLUB
ул."Коста Лулчев" блок 245



Просто по-добрият Виетнам





ри когато мрат от собствената си артилерия, янките продължават напред, вместо да напсуват военачалниците и да се скатаят някъде на спокойствие с прясно свит коз в ръка. Все още чакам заглавието, което да ме постави в една малко по-различна роля: тази на спецвойник от SS или виетнамски комрад, който да натрива носа на Чичо Сам.

Бисер

Доста удачно е да сравним MOV с Call of Duty. Защото двете игри на ниво геймплей използват едни и същи принципи: интересна и заплетена кампания, множество мисии и подмисии, които се появяват по време на самото ниво, а не са предварително зададени. Има и скриптирани ситуации, повишаващи нивото на реализма, но махащи задължението за създаване на адски добър изкуствен интелект. Всъщност и двете игри са един вид интерактивни филми. Нивата в MOV са сравнително кратки, но изпълнени с адски много действие и точно това ги прави толкова атрактивни. Стартирате с кратък брифинг от командира на частта и междинна анимация, реализирана с енджина на играта. След това започвате бавно да напредвате сред шубраците и буквално за секунди от подозрително спокойна разходка из джунглата играта се превръща в ожесточена престрелка, в която трябва да мислите и да действате светкавично, едновременно преценявайки силите на врага, изпълнявайки конкретно зададената ви задача и опитвайки се да прикривате останалите от подразделението ви.

Никога няма да сте сам, затова забравете за рамбовски изпълнения, в които сам да разпердушините всичко. Екипът ви е важна част от геймплея и често ще ви спасява задника. Като изключим чисто практичната му полезност, взводът е изграден от реални индивиди. Всеки се отличава от другите с уникалните си черти, добре изградени с помощта на отлична актьорска игра (озвучение и позициониране в сюжетната линия) и допринасящ за пълно потапяне в атмосферата на конфликта.

Скриптирането на ситуациите води и до още нещо – ще имате чувството, че се намирате в един истински конфликт. Постоянно по радиото ще текат съобщения за това какво става на останалите фронтове, над вас ще прелитат хеликоптери и F4-ки, носещи смъртоносни

напалмови целувки

в металните си търбуси. Ще се сблъсквате с други подразделения, занитени в окопите си от двете картечни гнезда на хълма или докато спокойно си лафите с екипажа на патрулна лодка, ще ви засипват с куршуми и ще се налага да си прочистите пътя напред от борда на собствения си катер.

В играта са интерпретирани някои от най-известните сцени от по-популярните филми на тема Виетнам. И за да е пълно сливането ви с главния герой, между всяко ниво ще можете да четете писмата му до вкъщи и отговора на родителите, които се оплакват от типични битови проблеми, дават оценки за същността на войната и перманентно проявяват загриженост за отрочето си. Дори, ако ви светят масълцето, няма просто да цъфне надпис Game Over, а пак под формата на писмо ще разберете какво точно са получавали и получават в белите пликове съпругите и майките на загиналите американци по време на войните.

Уви, скриптингът е нож с две остриета. От една страна, са всички гореизброени плюсове, но, от друга, идват изкуственият интелект и липсата на реална

DM Daisy Multimedia
www.daisymm.com
5.0 мегапиксела
12 x Zoom – 3x оптичен, 4x цифров
Мултимедия – видео и уеб камера, MP3 плейър, диктофон
До 128 MB вградена памет, слот за SD/MMC карти
Разпечатване и изпращане на снимки към телефон/PC/PDA по Bluetooth®



GEMPIX DM 425 Z
от 339 лв.
ДИГИТАЛЕН СВЯТ
ул. "Тинтява" 15, 1113 София
тел.: +359 2 868 95 51
факс: +359 2 962 44 04
GERMANOS TECHNOPOLIS JEFF Office 1 Superstore da,da 2be

свобода на избор и действия в играта. Противниците ви не са тъпи, но не са и нобелови лауреати. Най-странното нещо е точността им. Понякога реагират, още преди да имате шанса да ги видите, разстрелвайки ви през храстчета, които би трябвало да пречат на взора им. Но този малък чийт от страна на компа е дреболия. По-дразнещо е, когато ви отсвирят с тежка картечница от половин километър при положение, че в няколкото близки престрелки сте изтрепали една дузина противници само с щика на пушкалото си, игнорирайки зверски неточната им стрелба. Неприятно е, че липсва опция за скок и постоянно се движите по стриктни маршрути, от които не можете да кривнете или защото играта не го позволява и необятната джунгла всъщност се оказва широк 4 метра коридор, или защото всяко кривване по измамно





необхватното поле се наказва с артилерийски снаряд в каската или мина.

Но когато започнете да стреляте или попаднете на сцената с хеликоптерната евакуация, просто забравяте за всички кусури и изпадате в състояние на тих берсерк, докато методично набелязвате нова цел и дърпате спусъка.

Мога само да предположа, че този тип на изграждане на геймплея ще се разрасне от временна тенденция в един от стандартите на жанра.

Калашников или Колт

Съвсем откровено казано, арсеналът в Men of Valor може да спечели титлата за най-добрия след този в Battlefield: Vietnam. Не че имате някакъв огромен избор от пуцала, напротив – броят на оръжията е добре балансиран и си лепва точно на място. Номерът е във физиката и поведението им. Именно то прави разликата в съвременните шутъри. Ще можете по всяко време да мъкнете две тежки оръжия и гранати. Отново присъства най-доброто от руската и американската военна промишленост – скорострелни, автоматични карабини и SMG-та. RPG, RPD и SVD, M60... мога да продължавам с буквено-цифрените комбинации, но едва ли има смисъл.

Ще се спра по-конкретно на две оръжия – американските Tompson и гранатомета. Първият просто ми е любим спомен от втората световна, а доста хора взеха, че забравиха присъствието му във Виетнам. Вторият освен със стандартните гранати може да се използва и като помпа. Всяко пуцало има алтернативен вариант на стрелба – бил той сменяне на режима му от автоматичен на полуавтоматичен, вадене на щик, зацепване на стойката му в земята (при тежките картечници) и т.н. С повечето можете да влизате и в ръкопашен бой, раздавайки приклади по прекалено наглите мутри на чарлитата. Кефска хрумка е възможността бързо да метнете граната – наистина така губите доброто прицелване, но пък има напечени ситуации, в които добре прицелил се солджър и жив солджър са две несъвместими понятия. За по-точна стрелба можете да приклякнете или полягвате, като последното подобрява и шанса да се върнете в къщи на самоход, а не в ковчег.

Енджинът на играта включва в себе си много добра балистика на оръжията и широка гама от зони на поражения. Е, уцелен в китката враг няма да изпусне патлака си, но това вече е екстра за разглезени хардкор-фенове. Просто знаеш точно кое оръжие кога и как е ефективно, а това е доста важен за един шутър фактор.

Визуално

играта е разкошна. Последно поколение Unreal енджин, добре анимирани и раздвижени персонажи, реалистична джунгла (птичета изхвърчат с писък от храсталака и са достатъчен повод да му вкарате един нервен откос), феноменални водни повърхности и всичко това не е преувеличение. Ще се насладите на страхотно добре изобразени оръжия. Някои казват, че графиката не прави добрата игра. Но тя е като секса за добрата връзка – ако той куца, всичко куца. Върху качествената визия не се гради хит, но доброто ѝ присъствие е жизненоважно за създаването му.

Естествено, и в тази графа има черни точки, но те не са на техническо ниво. Просто понякога е невъзможно да видите какво става и идва изборът – или залегнал, стрелящ точно и добре прикрит, или стоящ прав, със зверска разсейка на огъня, но виждащ точно откъде идва вражият куршум. В повечето случаи, особено през нощта, ще трябва да се ориентирате единствено по пламъчето от дулата на противниковите оръжия.

Също така явно доста се е бързало към края и не е останало време за сериозен бета тест. Благодарение на това при по-неизвестни или стари модели видео- и звукови карти има няколко зверски бъга – прецакване на основните текстури, превръщащи зелените джунгли в заснежени тундри и липсата на какъвто и да е звук по време на филмчетата. Скоростно появилият се пач оправя част от тези проблеми.

Но като цяло геймката е еталон за това как трябва да се прави екшън от първо лице. Men of Valor е просто задължителна за рафтчето ви с избрани заглавия.

Георги Панайотов

АБОНИРАЙ СЕ ЗА
HiComm
И СПЕСТИ 15%

избирате доставка на място и същевременно спестявате до 15% от коричната цена на **сп. HiComm**. заявка можете да направите на **тел.: + 359 2 980 1666**, на **e-mail: notice@hicomm.bg** или на място в офиса на редакцията - София, **ул. „Фритьоф Нансен“ 1**, ет. 2, ап. 3. за повече информация **www.hicomm.bg**



горепосочените броеве можете да закупите на половин цена до края на 2004 година на нашия адрес

НАГРАДАТА

всеки абонирал се участва в играта за

29" PURE FLAT SAMSUNG HT-DB750

осигурен от SAMSUNG



EA SPORTS TOTAL CLUB MANAGER 2005



След като футболните мениджъри също се превърнаха в комерсиален жанр, ставаме свидетели на изненадващо много нови и нови игри в тази област. Естествено, класиците в жанра са ясни - Championship Manager (преименуван на Football Manager) и Total Club Manager. Съмнявам се, че има много хора, които не са запознати с особеностите на този тип игри. И все пак за тези, които досега не са чували понятието "футболен мениджър", съм длъжен да поясня за какво става въпрос.

В този тип игри геймърът поема ролята на шеф, който ръководи произволен футболен клуб. Влизайки в костюма на въпросния специализиран в спортната проблематика бизнесмен, той трябва да се занимава с всички проблеми на отбора. А те са от всякакво естество – от планиране на тренировките до оформяне на рекламните договори. В такъв смисъл, понятието "футболен мениджър" е леко поразмито. Освен мениджър, вие заставате и в ролята на треньор, заместник-треньор, шеф на клуба и т.н (масажистка, мажоретка... :)). Общо взето всеки един проблем на отбора (и на футболистите в него) се превръща във ваш.

Total Club Manager 2005 е поредната версия на прекрасния спортен мениджър на Electronic Arts – компанията, която вече ежегодно и горе-долу по едно и също време излиза с обновени и осъвременени варианти на всичките си спортни заглавия. Както се досещате, и този път екипът на EA Canada, който е правил играта, се е потрудил доста и техният продукт има много нововъведения и благини, които освежават жанра.

Най-важното, което трябва да се каже за TCM 2005, е фактът, че макар да се произвежда от канадското подразделение на EA, той

ще излезе само в Европа

Това решение е провокирано от пълното невежество на американците по темата "сокър". Така в новата версия на TCM са включени само европейски първенства (френското, английското, испанското, белгийското, немското и др.). Странно е обаче защо е пренебрегната другата футболна Мека – Латинска Америка.

Приятно нововъведение е възможността да създаваме собствен отбор, вместо да сключваме договор с някой вече съществуващ. Якото е, че така ще оглавите един полупрофесионален "неделен" тим (мачовете ви ще са само в неделя :)), ще плащаме по 30 долара заплата на играчите и ще започнете всичко на чисто и от самото начало. Т.е. може и да няма разглезени звезди, които да ви подлудяват със своите номера и прищевки.

Държа да отбележа, че Total Club Manager 2005 ще излиза както за PC, така и за PS2 и Xbox. Трите версии на играта имат малки различия, като версията за PC изглежда най-професионална и подробна (радост за феновете – три пъти "ура"!). При нея всеки един играч от отбора ви има 26 видими за вас показателя и още 6, които остават скрити през цялото време. Освен това футболистите имат и до

четири специални характеристики

(от общо 16 възможности), които са от сорта на "team player", "media darling" и прочее.

Интересна възможност, която имаме по време на мач, е да подвикваме 12 различни тактически напътствия към играчите си от страничната линия. Те са от сорта на "play dirty", "waste time", "keep possession", "kick the ball out", "shoot on sight" и "long ball".

На последно място искам да спомена и за възможността да комбинираме FIFA 2005 и Total Club Manager 2005 в един общ софтуерен пакет. Тази опция в играта се нарича "Football Fusion". Така всеки път, когато имаме мач в TCM, ще можете да го проведете персонално във FIFA 2005. Иначе, ако оставите компютъра да изиграе срещата сам, това ще стане благодарение на UEFA Euro 2004 енджина, който авторите са решили да ползват.

Техническите характеристики на творението на Electronic Arts са едни от най-добрите в жанра. Мазните и добре загладени менюта, цялостното оформление на интерфейса и избраните от тях цветове са доста подходящи и създават комфортно усещане по време на игра. Обстоятелството, че са добавили повече картинки, само спомага за доброто игрово преживяване. Звуците и музиката са приятни, като в саундтрака на играта се мъдрят имена като това на Leftfield, което говори еднозначно за високата класа на EA.

Бих препоръчал Total Club Manager 2005 на всеки, който е зарибен на тема футболни мениджъри, защото съм сигурен, че играта ще му хареса. На тепърва прохождащите в жанра също бих я препоръчал, тъй като авторите са се сетили дори и за тях, добавяйки специален режим за абсолютни начинаещи.

Орлин Широв

SPORT MANAGER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
2 CD	
издател	EA Sports / EA Canada
сайт	www.totalclubmanager.com/
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0c
платформа	PC, PS2, Xbox

Голямата изненада

AIM

artificial intelligence machine

Някъде в далечното бъдеще човечеството излиза в космоса в търсене на нови терени, за да се справи с глобалното пренаселване. Първата раса, с която се сблъсква, е миролюбива, малко по-напреднала в технологично ниво и обожаваща водата.

Така се зaформя един чудесен алианс, в който наш'те окупират сушата на всяка нова планета, а извънземните ни приятели се заселват в океанските ѝ дълбини.

Но този синхрон не трае дълго. Скоро след раждането на съюза на сцената излизат и другите актьори – започва мащабна космическа война, в която всяка планета с що-годе приемливи условия за живот се превръща в желана и апетитна хапка за всички.

Войната трае столетия, в това време човешката военна индустрия се развива. На необитаемите планети се създават Полигони – напълно автоматизирани и компютъризирани промишлени райони за създаване и тестване на бойни машини и артилерии.

Но идва голямото БУУМ!

От нищото се появява Арбитърът – свръхсъзнание, видяло предстоящото самоунищожаване на великите галактически цивилизации в продължилата толкова много години война.

Натиквайки посредством твърда ръка и ядрени взривове развитието им обратно в каменната ера, той успява да успокои нещата и да прекъсне конфликта. По някаква причина обаче той пропуска един от полигоните.

След още няколко столетия Супер PC-то, ръководещо планетата на машините, започва да проявява инициативност, създавайки първия mech mind – компютърно съзнание, действащо не по предварително зададени директиви, а вземащо собствени решения. Постепенно се ражда истинска цивилизация, в която машините почти са забравили за своите създатели и първоначалната си цел. И тук се появявате вие.

Изкуствен интелект

Вие сте петото поколение mech mind. Имате своя глайдър (бойна, хипербърза и проходима машина, левитираща над всякакви повърхности) и началния пакет директиви. Очевидно сте готови да се впуснете в големия свят на Полигона...

Интересно е, че авторите от 1C са успели доста добре да пресъздадат атмосферата на някоя онлайн-ролева игра. Светът на A.I.M. е огромен, изпълнен със своите обитатели, всеки воден от някаква конкретна цел.

Образуват се кланове и можете дори да се присъедините към някой от тях, а взаимоотношенията между различните фракции силно определят развитието ви и посоката на геймплея.

В играта се комбинират RPG и шутър жанровете, подобно на Freelancer и Privateer, с разликата, че цялото действие се развива не в космоса, а на повърхността на планетата. Имате няколко основни сюжетни линии, които можете да следвате, но през останалото време можете да правите каквото ви душа иска – просто да изследвате терена,

да пиратствате или да въртите мощна търговия

с различните фракции. Постоянно съществува възможността, докато се шматкате мирно и тихо нанякъде, да ви издебнат други пирати или да ви погнат представители на вражия клан. А стигне ли се до битка, разбирате, че глайдерът не е само превозно средство.

Ще разполагате със солиден арсенал от оръжия, които зависят от типа машина (ако натрупате парички, можете да си купите нов и по-добър) и авоарите, с които разполагате. Всичко в глайдера ви подлежи на подмяна – генераторите, щитовете, бронята, различните оръжия и амуниции за тях. Можете да закупите и множество специални предмети, добавящи различни функции.

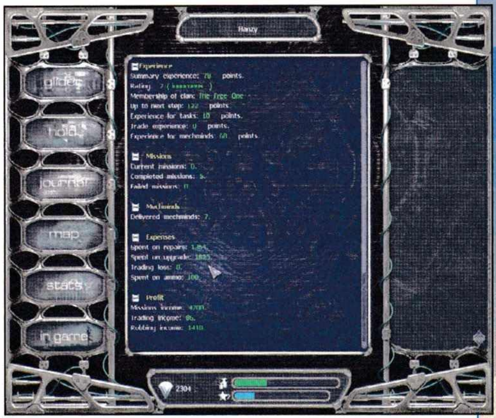
Графично играта няма да обере всички призове, но е до-о-оста добре реализирана. Истината обаче е в детайлите – плавната смяна на деня с нощ, "живото" небе и т.н. Истинската сила на A.I.M. е в геймплея. Той комбинира яростни битки с развитие и изграждане на персонажа ви, както и интеракция с останалите същества, подвизаващи се в този футуристичен свят.

Георги Панайотов

SHOOTER/SIMULATION

графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	1C/Gramis
сайт	www.gramis.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC











Ах, да можехте да изпитате свободата, която човек чувства, реейки се във висините! Прелиташ с ракетната си раница от хълм на хълм и винаги можеш да се спуснеш надолу по наклона, носейки се на сантиметри от земната повърхност. Архаичните ски, дето са ги ползвали в древността, чушки да ядат.

В света на Tribes борбата за оцеляване е основната движеща сила. Жалко само, че създателите на този изключителен сетинг сами станаха жертва на естествения подбор. Фирмата Dinamix от приблизително две години вече е в небитието. От Irrational Games обаче поеха щафетата и сега пред нас е поредната част на поредицата Tribes с кодовото наименование Vengeance. Кои са Irrational, може да се запитаме? Зад това име стоят хората, създали една от най-великите компютърни игри, заслужила си с лекота вовеки веков място в геймърския пантеон – става дума за System Shock 2.

Успели ли са обаче новите разработчици да запазят уникалното мултиплейър изживяване, известно като Tribes? Отговорът на това реторично питане е едно безспорно „Да!".

Но има и нещо друго. Vengeance е първата част от поредицата, предлагаща истинска самостоятелна игра, а не криво-лявo замаскирани тренировъчни мисии. Не че приключението, предвидено за самостоятелно забавление, не е само по себе си донякъде подготовка за мрежовите битки. Но все пак, когато го приключите, вече ще сте били изложени на всички вражески похвати в играта, ще познавате добре наличното снаряжение и възможностите му.

Историята е

от Шекспиров тип

Замесени са предразсъдъци, романс, манипулации, предателство, ярост и замъгляваща разсъдъка жажда за мъст. Накратко, нещо подобно на Ромео и Жулиета, но с ракетни раници. Дори да ви звучи малко изтъркано, не се подвеждайте. От Irrational са се представили като майстор-разказвач. Действието се развива в период от тридесетина години, но далеч не в хронологичен ред.

С многократни ретроспекции и скокове обратно в настоящето, ще преживеете събитията през гледната точка на различни участници в него.

Мисиите са разнообразни: от футуристична игра на футбол, до лудешко бягане през местността с едничката цел да оцелеете и отчаяна защита на база срещу връхлитащия на неспирни талази противник. Ще преминете през пустини и заснежени планини. Ще си направите разходка из имперския дворец, но няма да подминете и канализации, пещери и тресавища.

Картите са огромни, а невероятната подвижност, давана ви от ракетната раница, ще ви позволи да се качите където ли не – я за да си намерите по-добра позиция за трениране на снайперистките си умения, или просто, за да разгледате околността. А да се спуснете надолу от някой хълм, използвайки патентованата „ски" техника, е по-лесно от всякога.

Трудността, макар да можете да избирате измежду няколко степени, преди да започнете, също варира. И то на моменти прекалено много. Някои нива ще са ви като детска игра, с други ви предстои доста озорване. Като цяло обаче преживяването е отлично и мога да кажа, че Vengeance е една от пуцалките с най-добър сингълплейър, излизали напоследък.

Това, което Tribes ветераните наймного ги интересува обаче, е

мултиплейърът

Той е прилично преработен, но може да се каже, че нещата стоят някъде между двете предишни части на поредицата, с преобладаващ уклон към първата. Ако сте харесвали „командирския режим" на Tribes 2 и малко по-мудната му скорост на игра, може първоначално да се разочаровате.



FPS		
графика		4 CD
звук		
геймплей		
общо		
издател	Sierra/Irrational Games	
сайт	www.tribesvengeance.com	
хардуер	Pentium IV 1 GHz, 256 MB RAM	
софтуер	Windows All, DirectX 9.0c	
платформа	PC	





Вариантите за мрежова игра са:

Arena – два отбора се опитват да си светят маслото. Загинете ли, ще трябва да чакате следващия рунд, преди пак да се хвърлите в мелето. Рундовете пък са общо девет и печели отборът, оцелял в пет от тях.

Ball – Футуристична игра на топка. Или по-скоро трябва да кажа ръгби? Ясно е, че трябва да вкарате гол във вратата на противника. Други правила няма и никой не свири фалове. А играта далеч не е приятелска.

CTF – Това всеки вече го знае. Е, при Vengeance нещата са на малко по-високо ниво. С екстри като сензори, оръдейни кули, генератори и превозни средства – няма как да е иначе в шутър от 2004-та. Нивото на координация, необходимо тук, може да си съперничи с всяка друга игра, за която се сещам в момента.

Fuel – Пак отборна игра. Имате „депо", което трябва да напълните с разпръснатото по картата гориво. Може да краднете и от противниковата станция или да отнемете стоката от някой пренасящ я в момента опонент.

Rabbit – Един от любимите ми режими, бясна гонитба. Вземи флага и го опази колкото се може по-дълго, докато всички други се опитват да ти съдерат кожата. Дивашко изживяване. Чувството да си сам срещу света си го бива. Да си част от глутницата, гонеща плячката, си също не е зле.

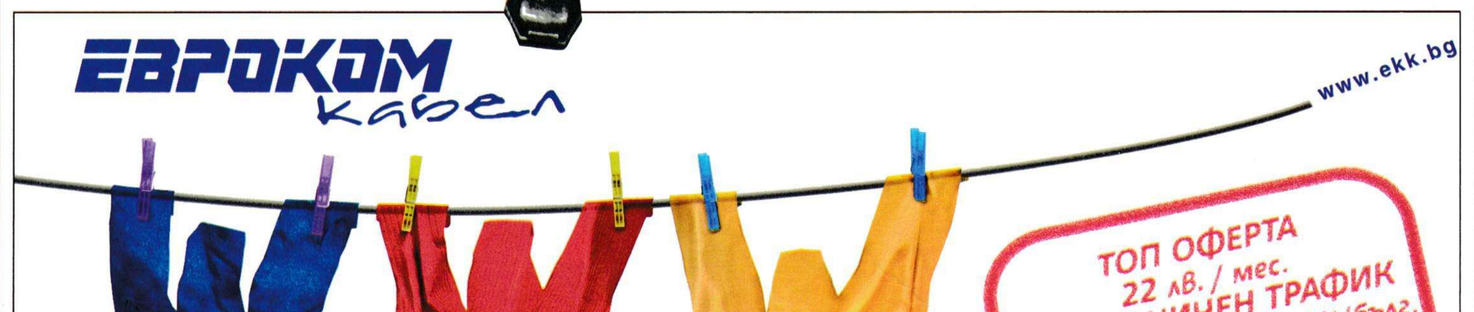
Арсеналът от бойни машини

също е претърпял изменения. След чистката са останали само четири возила. Първо, разполагате с малък изтребител, най-лесен за описване като накичена с двигатели и стреляща с ракети сфера. Предлага отлична маневреност и забележител-



на скорост, но не и много като защита. Ако сте достатъчно статични, дори посредствен снайперист може да ви види сметката.

Другата летателна машина изпълнява едновременно функциите на транспорт и бомбардировач. Пилотът е най-





добре защитен, все пак той отговаря и за бомбите. За да го утрепете, първо трябва да смъкнете целия самолет. Двамата пътници обаче разполагат само с по едно двойно оръдие, стоящо между тях, и опцията за падане от голяма височина вследствие на вражески обстрел. Не че това е малко де.

Можете да се пробвате и като танкист. Така ще си поиграете и с тежкото оръдие, но ще е добре да си намерите и някой, който да поеме картечницата. Естествено, щом като говорим за танк в света на Tribes, машината има и ракетни двигатели. За полет и дума не може да става, но за да прескочите някое препятствие са напълно достатъчни. Разбира се, по-забавното им приложение е да ги използвате, за да приземите танка на нечия глава. Ако това не е ефективен начин да обясните с нагледен пример на противника какво представлява heavy-metal, то не знам какво е.

Другото наземно превозно средство е бърз джип от типа „за всеки терен". Освен с картечница той разполага и с инвентарна станция, а като капак служи и като respawn позиция за съотборниците ви. Феновете на Carmagedon могат и с него да газят опозицията. Ако пък ви трябва допълнителна скорост, за да се измъкнете от затруднено положение, или пък просто искате по-голяма засилка за някое скокче – джипът също има ракетни двигатели.

Споменах

"инвентарна станция"

с нея в Tribes можете да сменяте снаряжението си по всяко време на сражението. Според предпочитанията си можете да се екипирате с лека, нормална или тежка броня. Всяка от тях е със своите предимства и недостатъци. Примерно, с тежката броня сте бавни и не можете да заемате шофьорската позиция на никое от превозните средства, но пък с нея можете да носите мортар.

Имате куп смъртоносни предмети, от който да избирате: от оръжието, изстрелващо класическите експлодиращи дискове, до „огнемет", плюещ плазмени (извинявам се за евентуални технически неточности) топки, които при контакт избухват в гибелна феерия от пламъци. Картечници, ракетомети, бластери... има каквото ви душа иска. Някои се нуждаят от амуниции, други използват самовъзстановяващия се енергиен запас на ракетната ви раница. Избирайте мъдро обаче, защото можете да носите само три оръжия. Примерно с леката броня взимате бластер, снайпер, grappling-hook и като екипировка избирате energy pack. Резултатът е, че можете да летите по-дълго, понеже енергията ви се регенерира по-бързо, а снайперирането можете да си го вършите, докато се люлеете на въже от някоя скала.

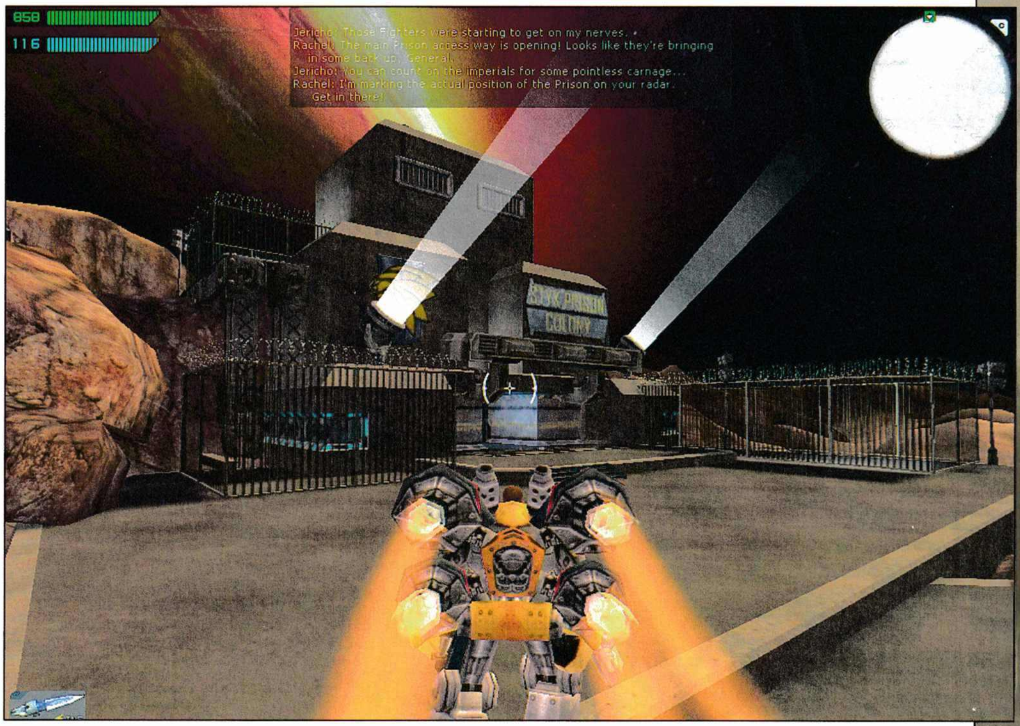
А, да... Можете да носите и една от джаджите, красноречиво наречени speed, shield, energy и repair pack. Друго нещо, което е възможно да мъкнете със себе си, е преносима инвентарна станция, малка автоматична оръдейна установка, комплект, поправящ всичко в даден радиус, или пък просто пехотна мина. Разположите ли ги веднъж обаче, няма преместване.

Технически погледнато, играта използва модифицирана версия на енджина, познат ни от Unreal Tournament 2K4. Става дума за дребни подобрения като pixel shaders 2.0 примерно. В крайна сметка, всичко изглежда добре – от огромните открити пространства до коридорите на подземните бункери. Визията е отлично изпипана, стига да имате хардуера да я подкарате на максимални детайли.

Диалозите в играта са добре написани и отлично озвучени. Музиката си пасва на мястото, макар да не е нищо забележително. Звуците също са на очакваното ниво, като има и някой доста приятни изненади. Накратко: обливащия ви саунд е достатъчно добър, за да се ориентирате дори само по него кой с какво и от къде ви обстрелва.

В заключение ще кажа, че Vengeance не е Doom 3. Няма да ви направи свидетели на графична революция. От Irrational обаче все пак са направили игра без слабо място, предлагаща увлекателна история, забавен и неомръзващ геймплей, жесток мултиплейър. Първият Tribes бе изключителна игра, от която мнозина производители намериха какво да заимстват. Има неща обаче, които все още само тази поредица може да ви предложи и Vengeance ги доставя всичките.

Борис Цветков





да закърпим WarCraft III

Част 2: FireLord & Goblin Alchemist



WCG-то завърши. Уви, не така, както очаквахме. Единственият медал бе бронзовият в дисциплината BroodWar, а на WarCraft III Insomnia-та се класира едва в топ 16. Причината за тази статия е, че именно с един от новите неутрални герои – Firelord-а бе победен нашият юнак. А така и не остана време да се спрем на тях и самия пач, който по мнение на повечето хора в Battle.net, прави играта по-балансирана от всякога. На пръв поглед скромните две нови попълнения в таверната дават доста широка гама от нови стратегии и тактики, които значително разнообразиха играта. Ето ги и самите герои:



Firelord

Магьосник, еднакво добър за убиване на герои и големи маси единици. Има потенциала да нанесе много щети за кратко време, но изпитва постоянен недостиг на мана и точки живот. Добър за комбинация с всяка раса за втори или трети герой (освен UN може би), а с NE е добър и за първи. Умението му Lawa Spown, е подобно на Summon elemental на AM, но гадчетата издържат по-малко и нанасят повече щети. Освен това, докато бият лошковци, имат шанс да се разцепят, удвоявайки числеността си. Добро умение за creep-ване само с героя в началото. Пасивният скил Incinerate подпалва целта и ако финалният удар е на героя, тя експлодира. Подкрепено с Drunken Haze умението на Panderan-а, буквално за секунди можете да изтриете вражата армия, особено ако е от по-слаби единици – footman, ghoul или арчърки.

И все пак ще ви трябва доста добър микромениджмънт за избор на целите. С последното си умение Лордът може да се използва и за убиване на герои, особено ако е boost-нато от пандата. Но отново остава проблемът с маната и крехкостта му. Ще трябва да го държите постоянно на задна линия, тъй като е приоритетна цел за врага. Ултимейтът му е подобрена версия на Earthquake-а на FS-а на орките – Вулкан, нанасящ 100 dmg на всичко в доста широк радиус на всеки 5 секунди в продължение на 35. Полезно е както срещу сгради, така и против войска, а има доста малък cool time. Много добре върви в комбинация със Starfall или Flame strike.

Goblin Alchemist

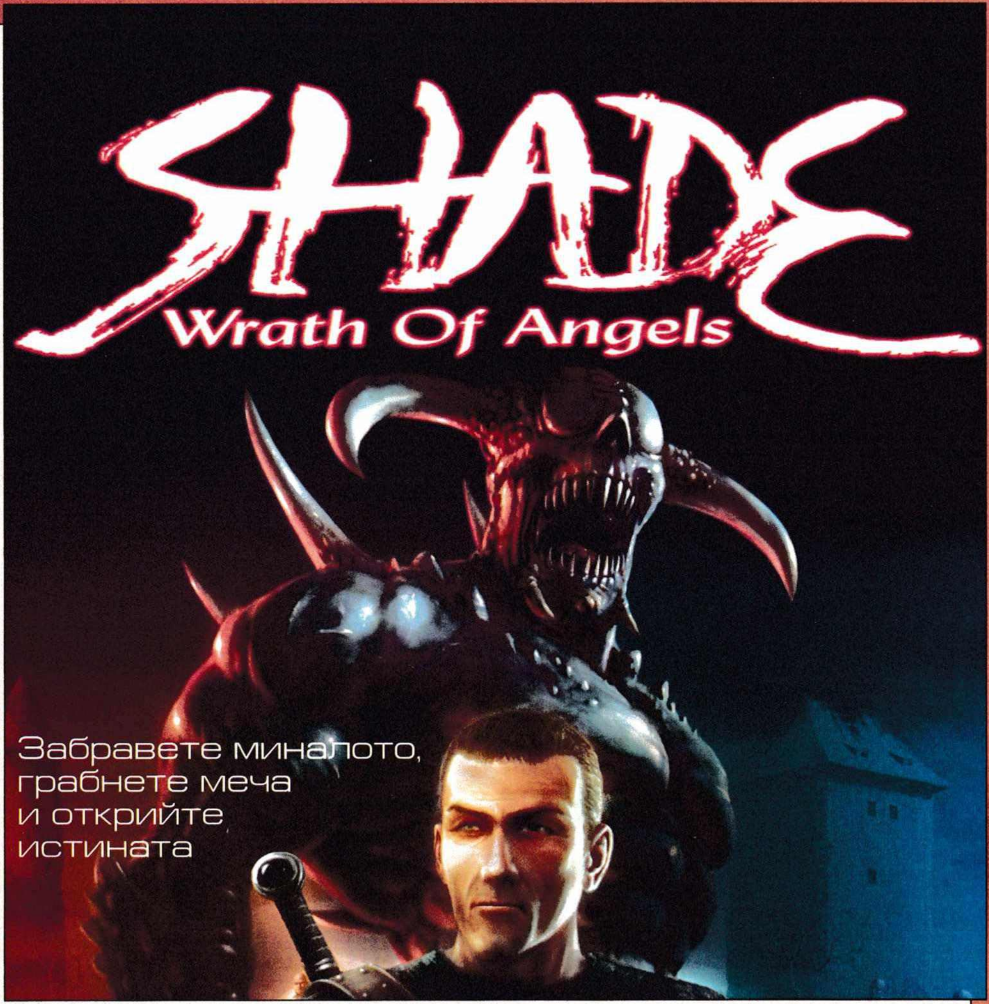
Този герой като че ли е замислен специално за допълнение към орките, които единствени си нямат шанс за стабилен heal в началото на играта. С healing spray лекува всичко в определен радиус (до 325 точки) – включително и вразите, затова внимавайте с микромениджмънта. Chemical Rage го прави бойна машина, вдигайки неимоверно скоростта на атака (до 125%), която по принцип му е доста ниска (average), дори когато е на високо ниво. Gas bomb-ата е добра както за трепане на герои (зверски намалява бронята, полезна и срещу силни единици като Таурен), така и за сваляне на скупчени на едно място слаби юнити (освен всичко, нанася и dmg на всички около засегнатата цел). Ултимейтът ликвидира произволна единица и я превръща в злато.

Едно от основните качества на алхимика е, че всичките му магии изискват много малко мана. Също така се презареждат повече от бързо, а с ултимейта можете да се освобождавате на приблизително половин минута от по един тежък юнит, трупайки златце в касичката си само срещу 150 мана. Освен това героят е с маса кръв, единствено малката му броня и сравнителната тромавост го правят уязвим за бързо измъкване от напечени ситуации. Все пак не се откроява толкова много като Firelord-а и се използва повече като поддръжка, отколкото като първи и главен герой. Освен при орките, рядко ще го видите в началото на играта.

И двата героя в момента масово се ползват в Battle.net. Предполагам, че скоро любопитството към тях ще спадне, но Fire Lord-ът има много пътища за интегриране в стиловете на игра с различните раси. Самият факт, че се използва на световното, говори достатъчно.

И при двата обаче ще ви трябва много добро микро, за да ги употребите качествено.

Георги Панайотов



Не знам дали сте наясно с този факт, но от известно време насам и съседните на нас славянски народи започват да пробиват в гейминдустрията с нелоши темпове. Едва ли има някой, който да не е чувал за хърватския еквивалент на Дюк Нюкем, наречен Serious Sam, или пък да не е пробвал чешкия мегахит Mafia. Чехия изглежда ще има сериозен принос в бранша и занапред. Зародилата се в нея компания Black Element Software доведе на бял свят един доста любопитен екшън-приключенски хорър на име Shade: Wrath of Angels. Струва ми се обаче, че на тази игра не се отдава необходимото внимание. Имам странното чувство, че тя се пренебрегва от определена част от геймърите. Е, да се надяваме, че греша и че ще се намерят достатъчно хора, които да оценят нейните качества, които, уверявам ви, не са никак малко.

Как започва всичко?

В началото на играта главният герой, безименен и бивш военен, получава писмо от брат си, което (за негово нещастие) на бърза ръка го забърква в едно същинско дяволско приключение. На този най-обикновен къс хартия е написано в прав текст, че братото е направил странно археологично откритие – това, на което се е надявал цял живот. Заинтригувани и същевременно притеснени от писанията му, вие решавате да хванете влака и да отидете незабавно при него – в една затънтена част на Европа, където представата ви за нещото, наречено "свят", ще се обърне поне на 180 градуса.

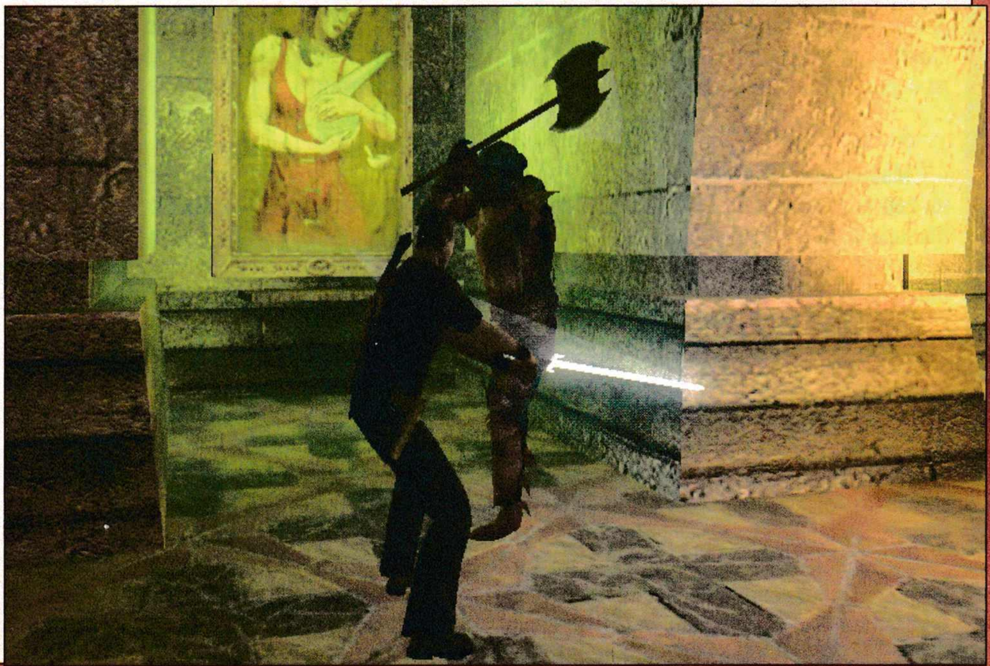
Докато следвате знаците, които мистериозно изчезналият ви брат е оставил, ще се озовете в безлюден град, в който и най-безмозъчният екшън-герой би се досетил, че има нещо гнило. Именно там ще се запознаете и с Ангела на вярата, който ще ви дава различни насоки и задачи. Той ще ви пренася от свят в свят и ще ви помага така, както намери за добре. И ако искате да видите брат си отново и да добутате мистериозната история докрай, ще трябва му да се подчинявате безпрекословно.

Добрият демон

За да ви улесни до някаква степен с изпълнението на вашата мисия, Ангелът на вярата ще ви подари много специален меч и ще превърне във ваш роб цял един демон. Ще можете да го използвате почти във всеки един момент, когато усетите, че положението става напечено и има шанс да ритнете камбанката. Но при едно условие - показателят, който отчита вашата бойна издръжливост (а тя намалява, когато изпълнявате удари с меча, но не и когато тичате - за това я наричам бойна), трябва да е запълнен малко повечко от половината и да започне да святка. След това е достатъчно да натиснете един-единствен бутон и вашият герой моментално ще приеме формата на адско изчадие.

Но това е нож с две остриета. Например ще станете в пъти по-силен, но и едновременно с това бързината ви ще намалее. Най-хубавото обаче е, че когато се подвизавате като демон, вие сте практически неуязвим. Единственото нещо, което противниците ви постигат, когато ви удрят, е да стопяват издръжливостта ви. И когато тя се изчерпи, ще приемете отново нормалния си вид. Длъжен съм да поясня също така, че трябва много внимателно да преценявате и вся-

ACTION	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Tri Synergy/Black Element Software
сайт	www.shade-game.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9b
платформа	PC





ка своя атака, защото колкото повече удари нанасяте, толкова по-бързо ще се превърнете отново в човек.

Всичко под ножа

Когато не можете да разчитате на помощта на демона, ще бъдете принудени да развъртите обгърнатия от бяла светлина меч. Тук трябва да отбележа, че без да използвате комботата, предназначени за близък бой, сте почти обречени. Без тях е адски трудно. Ако и те не помогнат, със сигурност сте сериозно загазили и трябва да вземете крайни мерки. Например да метнете някоя магия, която можете да си купувате от точно определени за това места. Различните заклинания струват даден брой ангелски сълзи (това са малки, реещи се във въздуха, светещи кръгчета, които ще събирате из мрачните нива на Shade).

Естествено е след множеството проведени битки героят ви да не е в цветущо здраве и да се нуждае от нещо, което да го вдигне на крака. В повечето игри това са различни отвари, аптечки, храна и т.н. Забравете за тези неща, защото в Shade начинът, по-който ще можете да възвръщате загубената си кръв, е само един. През определено време ще се натъквате на светещи процепи в земята. И за да се „заредите" с кръв, ще трябва да забиете меча си в един от тях. Тази процедура ще възстановява определена част от здравето ви.

Kill zombies & run

По време на пътешествието си ще се натъквате на най-различни враждебно настроени изчадия. Първоначално ще ви се пречкат предимно безпомощни зомбита и скелети, въртящи мечове, но впоследствие ще трябва да премерите сили с тежковъоръжени демонични твари. Ще попаднете и на стрелци, които преди да намерите арбалет, ще ви скъсат нервите, но след това ще се превърнат в напълно безпомощни мишени. Акцентът на геймплея не пада върху воденето на масови и продължителни битки. По-скоро ще трябва да се съсредоточите върху тичането насам-натам из нивата. Докато кръстосвате световете на Shade: Wrath of Angels ще трябва почти постоянно да изкачвате планини, да прескачате пропасти и т.н. Ако не беше мрачната атмосфера и подтискащата музика, можеше дори да си помислите, че сте пуснали някой jump & run.

Сейв системата

Запазването на играта се осъществява по един леко нестандартен конзолен начин. Да, из нивата са разпръснати определен на брой чекпойнти. Но те не са предназначени за еднократна употреба, както е при повечето заглавия. Можете да се върнете при тях и да се запишете повторно всеки път, когато пожелаете. Не сте ограничени по никакъв начин. Единственото нещо, което трябва да направите, е да разбиете вече образувалата се на мястото на чекпойнта статуя и воала – време е за нов сейв.

Визия и последни думи

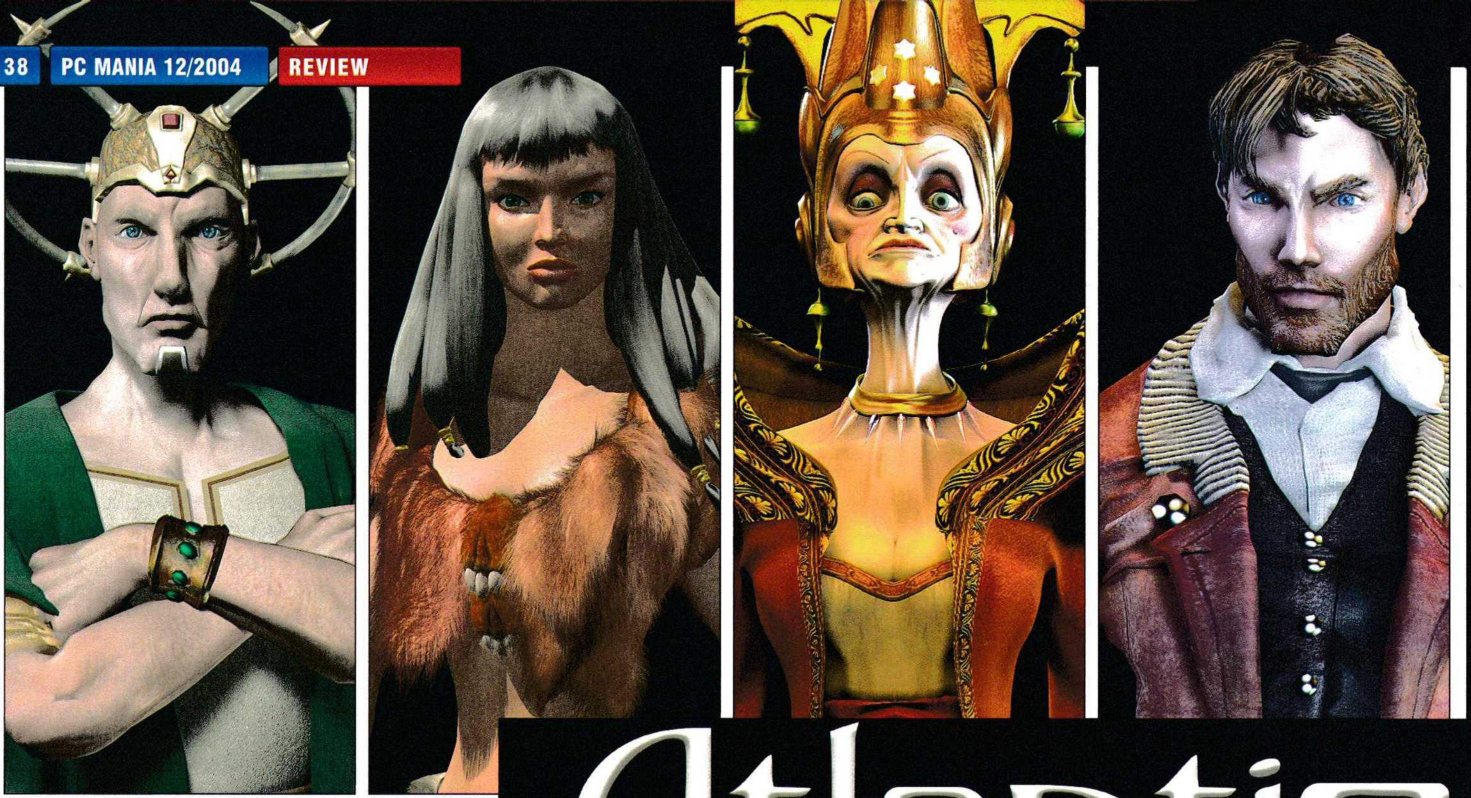
Спокойно мога да кажа, че графиката на Shade: Wrath of Angels е напълно поносима от гледна точка на сегашните изисквания. Не е нито прекалено добра, нито много лоша. Наистина от време на време се забелязват някои недоизкусурени моменти, но това се случва рядко. Важното е, че визията е сносна и спомага за поддържането на една прилично стряскаща атмосфера. А и не мисля, че посредствената графика е проблем, тъй като напоследък станахме свидетели на игри с прекрасни енджини, които въпреки това не успяха да пробият поради простата причина, че не изпъкват с нищо друго и определено не изобилстват от готини хрумвания.

Е, със сигурност мога да кажа, че Shade има какво още да предложи.

Дойде и моментът, в който трябва да споделя общото си впечатление от Shade: Wrath of Angels. Мисля, че всеки, който я пусне, ще остане доволен. Тя е много приятна, почти липсват моменти, в които можете да зациклите, и ви гарантирам, че веднъж щом се заиграете, ще ви се наложи да отделите сериозно количество свободно време и да се заредите добре с газирани напитки.

Асен Георгиев





Atlantis Evolution

Колко струва късче от рая?

Рай. Една абстрактна идея за красота и съвършенство, която свързваме с недостижимото. Това е Атлантида. Непозната, забулена в мистерия и все пак очарователна. Тайнствена и чужда за нас. Съвършена... Но на каква цена?

1904 г.

Безпощадното море сграбчваше кораба и с все сила го запращаше нанякъде, сякаш бе мидена черупка. Всеки се спасяваше както може. Ако изобщо можеше. Къртис обаче не можеше да остави най-ценните си снимки на борда. Върна се за тях. После не помнеше нищо. Знаеше само, че се намира в необятната студена пустош сам, с една мизерна лодчица и че вече е ден. Гневът на морето бе преминал.

Изведнъж върху кутията със снимките кацна неканен гост. Странно любопитно създание с две глави, което имаше някакви допирни точки с птица. Преди да успее дори да се учуди, Къртис вече летеше заедно с малката си лодчица нагоре в небето. Беше засмукан от гигантски кораб. Нещо като летяща чиния. След заслепяващите необясними светлини бе погълнат от мрак. Пипнешком се добра до стените. На тях имаше релефи. Бяха изобразени боговете. Всесилни, безпощадни, гневни – решени на всяка цена да имат своя рай, достоен за тяхното величие.

Заобиколен от пазачите, Къртис все повече недоумяваше какво се случва. Когато му стана ясно, пазачите вече с ведра крачка го изпращаха за рециклиране, защото всевиждащата богиня Ана бе решила, че това е единственото спасение за него. Успявайки да надхитри гардовете, той все пак се измъкна. И пред него изгря невиждано чудо. Самият рай. Природата, красотата, съвършенството. Заслепяващо.

Раят не е просто химера

След секунда изплуваха и фигурите на хората. Почти гротескни. Прегърбени от работа. Жалки роби. Те не смееха да говорят. Не смееха да гледат. Не смееха да мислят. Знаеха само, че боговете са всесилни и ще ги накажат. И че те заслужават точно това. Смъртта и униженията дори бяха нещо като награда, щом са дар от боговете. И все пак раят бе просто химера...

Не е химера обаче перфектната игра. От факта, че корабът се люшка и картината танцува пред очите ви, когато сте на него, до изскърцването на дървото, притиснато в смазващата прегръдка на вълните. Атмосферата в Atlantis Evolution е перфектна във всеки един момент. Е, не във всеки един – странно е, че на фона на перфектното начало само минутка по-късно, когато сте в морето с лодката,

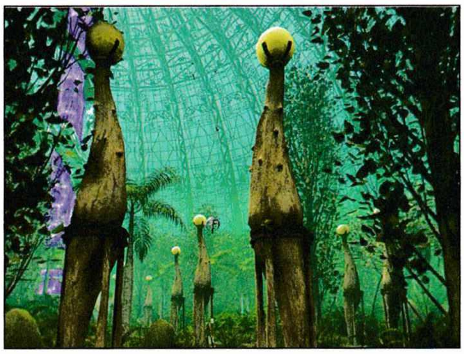
QUEST	
графика	
звук	
геймплей	
общо	4 CD
издател	The Adventure Company / Atlantis IE
сайт	www.atlantisevolution.com
хардуер	Pentium 850 MHz, 64 MB RAM
	32 MB Video, Windows All, DirectX 8
платформа	PC











повърхността му изглежда застинала като стъкло. В него плуват акули, но те раздвижват водата само точно до себе си, а останала част на морето не помръдва и стоически държи да запази спокойствието си. Хубавите елементи от атмосферата обаче са подсилвани и от музиката, която на определени етапи еволюира от етно до техно.

Когато попадате в джунглата, всичко се започва да се слива и предизвиква голяма доза объркване. Тук е заложено на много ярки цветове, които допълнително ви изнервят. Всичко е претрупано с екзотични растения и други форми на живот. Според някои критици това е минус, но аз бих казала, че ефектът е търсен нарочно – обогатява атмосферата, защото основното в този сегмент от играта е да бъдете дезориентирани и да откриете верния път в лабиринта от растителност.

Изключително много ми допадна и друг елемент от геймплея – това, че

играете различни роли

От момента, в който избръсвате своята брада и се завръщате в селото на робите, хората започват да се хвърлят в краката ви и да молят за милост. За тях вие вече сте Лорд Козмо – Бог на смъртта. Тук дори Къртис е на ръба да повярва, че е Козмо, защото и пазачите молят за милост и се хвърлят в краката му (тук трябва да спомена, че има и много приятна, макар и умерена доза чувство за хумор в играта). Оттук доста охотно започвате да се вписвате в образа на Козмо, за да спасите живота си. Невероятно задоволство носи това да се разхождите с достойнство между тенекиените глави на пазачите, след като сте бягали и сте се крили от тях цяла сутрин. Това внесе и гризящия ме отвътре въпрос до самия край на играта: защо си приличате като две капки вода с Козмо – въпросът, който не ми позволи да изгася компютъра и да оставя очите си да починат, а вместо това ги разду до колосални размери и почти ги накара да експлодират пред монитора. И отговорът си струваше чакането. Дори не можете да си представите колко заплетена е всъщност историята...

Но да се върнем към ролите. По-късно ще поемете и ролята на прислужник, когато ще се промъквате в палата на Боговете. Като цяло в геймплея има много промъкване и съответно – stealth-елементи. Освен ориентирането по лабиринти, тихичкото изнизване по терлици покрай охраната и поемането на чужди роли, героят ни трябва да реши и доволна цифра пъзели. Малко е странно, че повечето от тях са много добре познатите ви миниигри. Например местенето на ковчежета до определени позиции, стреляне на две оръдия, гонене и стреляне на миниатюрни гадинки, които също ви отвръщат на огъня (някаква аркадна интерпретация). Странно е и че при тях визията изведнъж придобива качеството допотопност, сякаш за да ви върне в миналото, когато действително сте играли портове на аркадни автомати на PC-то си. На мен това обаче не ми пречеше. А и въпросната особеност придава индивидуалност на играта в някаква степен...

Всъщност едва днес прозрях дълбоката истина, криеща се зад максими като „всичко се връща...". С подути зачервени очички весело търсех из нета тоновете хвалби по адрес на Atlantis Evolution –

моето най-ново любимо заглавие

И докато очните ми ябълки бяха на път да се пукнат, изцапвайки монитора, преуморението ми мозъче бавно започна да вдява, че такива няма да открия. М-м-да, – всички до един оплюваха геймката. И за миг се замислих колко ли е гадно, когато аз правя същото с любимата игра на някого... Та думата ми беше, че напук на всички негативни критики, които се изписаха за това заглавие, аз го оценявам много високо. Според някои западни медии диалогът куца, лабиринтите са прекалено объркващи и като цяло играта е под средното ниво... Според мен обаче това е едно от най-силните заглавия, които са ми попадали наскоро и ви го препоръчвам много силно. Просто то си има своята специфика. Историята е невероятна и определено си струва да се види, графиката е на много добро ниво. Не мисля, че някой куестаджия може да си позволи да пропусне Atlantis Evolution.

Лили Стоилова

Internet club 35
Комфортна обстановка
Pentium 4 на 1.8 GHz, GeForce 4, монитори Samsung 17"
96 компютъра
цветен и черно-бял печат, сканиране и други компютърни услуги
Бърз интернет
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com, http://www.club-35.com
Интернетът се доставя от фирма InterBGcom
ТАЛОН
Internet club 35
плащаш 1... играеш 2 часа
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com http://www.club-35.com



Последните месеци са благодатни за таквиа като мен, чиято страст са влакчетата. С галантен поклон изказвам своята дълбока признателност към Chris Sawyer, който за пореден път доказва, че е креативен пич. И ако разликата в предишните две игри от поредицата RollerCoaster бе по-скоро в нововъведенията по отношение на теми и атракции, то третата част наистина ни предлага нещо наистина ново. Емблематичната двуизмерност и изометричност вече е история, възможностите за персонализиране на геймплея тук са по-скоро неизчерпаеми, а разнообразието от атракции и помощни обекти са повече от интересни.

RollerCoaster-ите

Започвам с влакчетата, че те са главните герои тук. Всички налични атракции са взети от съществуващи в реалния свят паркове за забавления, като конструкторите им са поканени да покажат на какво са способни, само че във виртуална среда. Идеята на създателите е геймърът да извади от сърцето си най-нежните спомени за мига, в който е бил на път да напълни гащите, докато е пищял, обърнат надолу с главата на някое адреналиново съоръжение, и да направи негов виртуален аналог. Едва ли Atari предполагат, че в нашата мила родина си имаме само София Ленд, без да броим очуканите люлки на синджири и гондоли по селски събори и местни празници. Играта дава шанс на всеки от нас да построи атракцията, която винаги си е представял, че липсва в живота му. Или пък да импортне свои конструкции от предишните ѝ версии. Наред с шеметните усукано-засукани спирали, за хора със здрави стомаси има в изобилие и полежерни въртележки и колички, което би задоволило и най-капризните. И ако нещо не ви е по вкуса, Scenario editor-ът върши чудесна работа – могат да останат само увеселителните съоръжения, които според личните ви критерии заслужават място под слънцето.

Посетителите

Познавате тълпите от жадни за забава хора, прииждащи на талази – това в случай, че сте дали всичко от себе си и паркът ви наистина си го бива. По default посетителите винаги са гладни и за тях кошчето за боклук е само един от предметите за украса на заобикалящата среда. Освен това никога, ама никога, тоалетните не им достигат. И ако преди можехме да се допитаме за мнението им по един или друг въпрос, касаещ парка, то в RollerCoaster Tycoon 3 дори вече можем да създаваме по наш вкус или подобие посетители, които да воайорстваме 24 часа в денонощието. Това е възможно с т.нар. Peep Editor. С него може да определим отличителните белези на фаворитите си – пол, възрастова група, коса, облекло, стил на обличане. Е, не мислете, че може да се сравнява с възможностите на The Sims, но е сходно и създава усещане за лично отношение към посетителите. Само да припомня, че ако не са задоволени исканията им, паркът ви е обречен на фалит. Така че повтаряйте си по-често максимата, че "клиентът е бог".



Когато от триизмерност може да ти се обърнат и червата...

TYCOON	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Atari
сайт	http://www.atari.com
хардуер	Pentium 400 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC

1 CD

Екстрите

Тематичното разнообразие, освен че създава панаирджийско настроение, е и предпоставка гостите ви да намерят от всичко по малко, в случай че решите да миксирате разнообразието от оформления, с което разполагате. Но защо пък да не създадете паркове, посветени изцяло на дадена тема? Било то предлагайки

ТАЛОН
Internet club 35
плащаш 1...
играеш
2 часа
Студентски град, бл. 35
тел. 624231, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com

spooky shakes, които да напомнят, че има разхождащи се навред призраци, или с магазин за каубойски шапки за автентична атмосфера от Дивия Запад. Екстремните антигравитационни атракции пък ще напомнят, че сме близо до космоса и всъщност сме рожби на една технократска епоха, където границите между научната фантастика и реалното все повече се размиват. Има и още изненади, но няма да ви издавам всички тайни.

Малко off topic... Да ви питам, като си купувате хот-дог и продавачът не си прави труда да разбере колко горчица искате, ви е гадно, нали? Или пък като си хапвате пица на парче, а пластмасарката с кетчуп е празна? И за да не им е гадно на хората, заделили от насъщния, за да се позабавляват, може да ги накараме да се почувстват значими благодарение на настройките, които има всеки един обект за бързо хранене. Новото тук е, че освен разцветката на шатрата, определяте и количеството на шоколада и какво сладко да има в палачинките например.

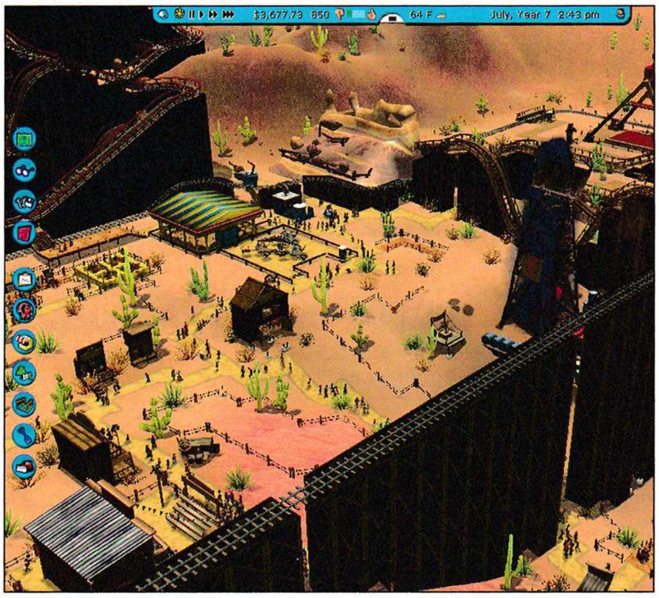
3D-то

М-да.. Е това е черешката върху сладоледа в RollerCoaster Tycoon 3. Можете да се въртите като пумпал в триизмерното пространство и да гледате под различен ъгъл средата, в която играете. И нещото, което лично мен ме накара да се почувствам като галеник на съдбата в играта, е възможността да се пусна с влакчето, което съм построил, или с тези, които Atari са направили за мен. Със слушалки на ушите и любимото дрънчене на костерите, което дъни от тях, мога да ви гарантирам едно, ама наистина необикновено виртуално преживяване. Тръгвате бавно и после се почва това лудешко премятане, превъртане и точно когато си казвам, че не мога повече, се почва нова серия от loop-ове и се моля краят да е близо, преди да ми се е завил свят. Защото това приключение е реално и докато дюнерът ми се обръща в стомаха, виждам как една птица прелита над главата ми, а после писъците на седящите до мене ме подсещат, че не съм сам. И когато все пак всичко свършва, разбирам, че наоколо е имало хора със слаби стомаси, съдейки по оставените следи.

И все пак да ви подсетя, че сме в тая игра, за да трупаме пари, забавлявайки хората. Да дадем най-доброто от своята креативност при оформлението на средата. Да се възползваме максимално от възможностите на RollerCoaster Tycoon 3. И нека не ме корят читателите, очаквали конкретни факти и цифри. Не мога да бъда просто сух фактолог, когато пиша за играта, накарала ме да обърна взор към света на компютърните забавления. Малко емоционално се получи, но, надявам се, да ми простите тази волност.

Васко Чаворски







АПИС — СИЛАТА НА ИНФОРМАЦИЯТА

15 години
АПИС БЪЛГАРИЯ
опит и професионализъм

НОВ ПРОДУКТ на АПИС РЕГИСТЪР плюс GALLUP International

РЕГИСТЪР медийно присъствие АПИС - ГАЛЪП
Информационна система за създаване на ЕЛЕКТРОННИ ДОСИЕТА на ЛИЦА и ФИРМИ, цитирани в медиите. Разширение на АПИС РЕГИСТЪР плюс

АПИС РЕГИСТЪР плюс
Информационната система за ЛИЦАТА и ФИРМИТЕ

АПИС ГЛОБУС
ПРАВЕН РЕЖИМ на чуждестранните инвестиции и на чужденците в България

АПИС ФИНАНСИ
ИКОНОМИЧЕСКО МОДЕЛИРАНЕ, финансов анализ, фискален режим

АПИС ВРЕМЕ
ИНДИКАТОР за промени в законодателството, ЕКСПРЕСЕН АНАЛИЗ, СРОКОВЕ и КОМЕНТАРИ

АПИС ПРАВО
Правна информационна система с елементи на ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ

КОНСТРУКЦИИ на Апис - Дигеста ООД
Незаменим помощник при анализ и решаване на казуси

АПИС ПРОЦЕДУРИ
ГОТОВИ РЕШЕНИЯ за извършване на административни услуги, правни действия, сключване на сделки, договори и др.

АПИС ТРЕЙД ЕКСПЕРТ
Указания и документи за извършване на сделки по ВНОС и ИЗНОС на стоки

Сертификат по ISO 9001:2001

София, ул. Граф Игнатиев 7А, тел.: 980 73 27, 980 48 27; www.apis.bg



WANTED GUNS

Историите за Дивия Запад имат нещо общо с леките, аркадни, отмарящи и незатормозващи и без това претрупаното ни ежедневие геймки. И двете са на изчезване. От една страна, "каубойците" и индианците вече не са на върха на рейтинг-скалата на гражданския интерес. Дивият Изток замени "Добрия, лошия и тъпото копеле" с "Редактора, сержанта и тъпото чарли/чалме". От друга страна, поизчерпването на повечето жанрове доведе до създаването на игри, усвояването на които изисква около ден. Типичен пример за това са тайкуните – сатанинско творение, измислено от същия зъл гений, изобретил тройната закопчалка на сутиените. А понякога просто ти се ще да си пафкаш с едната ръка цигарата, а с другата да помагаш нещо да се случва на екрана. Без напрежение, без стрес, просто за фън. Един вид виртуален еквивалент на дъвка за мозъка. Така че за какво са ви супер сложните игри с разните му там свинщини, които дори реално не ни и трябват.

За един умрял кон

Е-ех, животът е свински. Не стига, че конят на главния ви герой се строполява точно пред очите ви и то тъкмо когато сте го научили да живее без храна и вода, а и някакви бандюги май искат да ви светят масълцето. Е, не сте чак толкова онеправдан всъщност, защото повечето се засилват към вас, след като първи сте ги пуцнали – ей-така, за "Здрасти!". Но те са само пречка по пътя ви към основната цел – техния главатар. Той е първият от многото, които ще паднат под дулото оръжията ви в името на отмъщението. Аргх, отмъщението винаги е било добър мотив – нали? Щом са те прецакали, прецакваш и ти, а след теб – и потоп, поне баба така ме учеше.

И така, въоръжени до зъбки, ще напредвате ниво по ниво, град след град, враг след враг до финала, където може и да ви чака последната мохиканка с мисията да си направите малки мохиканчета.

ARCADE		
графика	■■■■□□	1 CD
звук	■■■■□□	
геймплей	■■■■□□	
общо	■■■■□□	
издател	Iridon Interactive/Gramis	
сайт	www.gramis.com	
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM	
софтуер	WindowsAll, DirectX 8.1	
платформа	PC	

Три в едно

Wanted Guns съдържа в себе си три типа геймплей. Единият е стандартен аркаден шутър от трето лице – в него събирате оръжия, с десния бутон на мишката се прицелвате и маркирате целите, а с левия стреляте. В същия режим ще имате и стелт-мисии, в които ще можете да разчитате само на ножа си, ще трябва в Commandos-ки стил да следите за вниманието и полезрението на враговете и да ги боцвате с чекийката отзад.

Подобна е и играта, когато се сдобиете с ездитно добиче, но геймплеят значително се променя – конят може да се използва не само като праотец на Лада, с който да газите, но и да хвърляте кьчове по кофите на гадовете.

В третия режим на игра камерата нежно ще смени ъгъла си от първо лице. Така ще имате контрол само над мерника си и напредвайки уличка по уличка, ще трябва да разчиствате с верния си револвер всичко що ви заплашва.

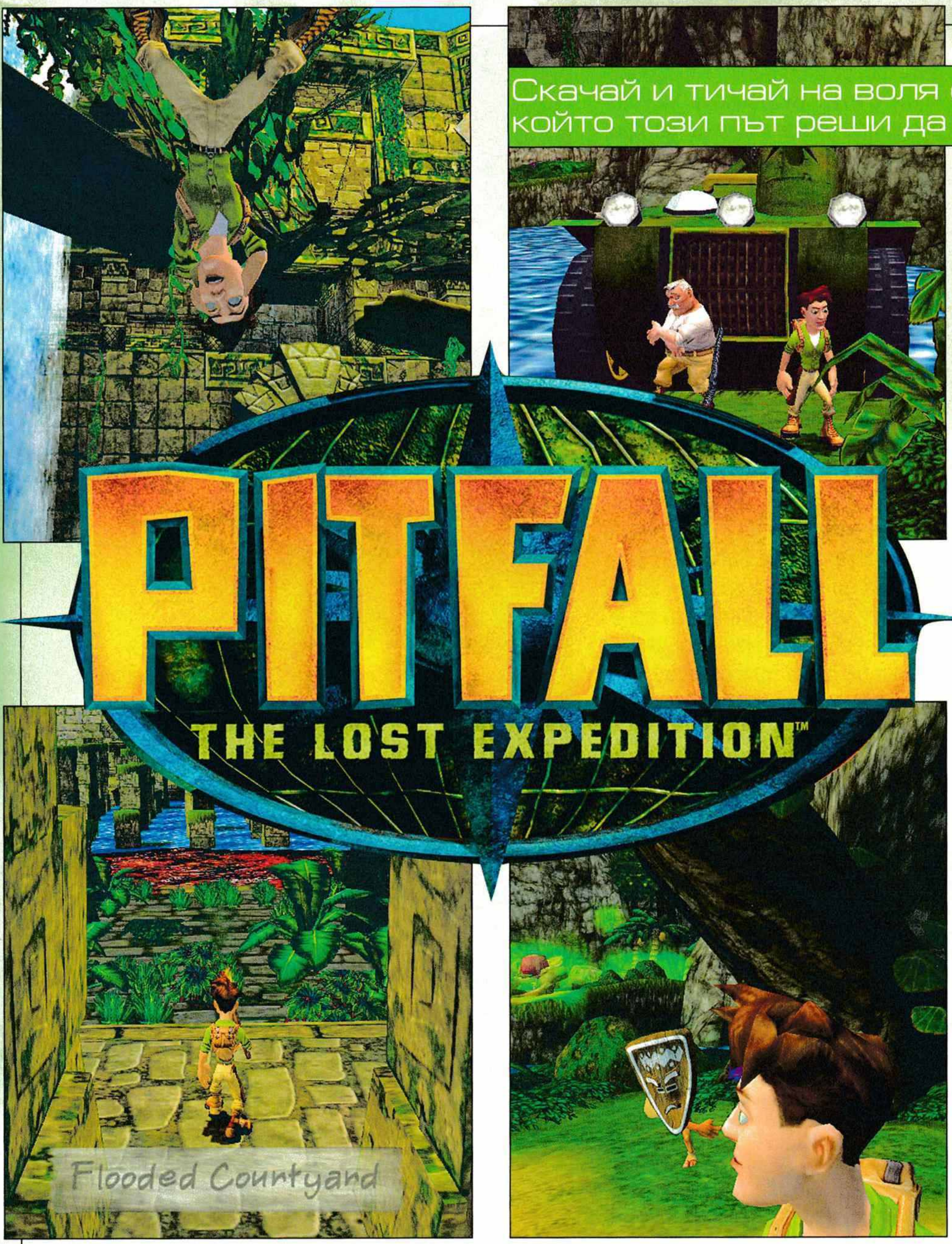
Общият резултат е неангажиращ антистрес фън на прилично ниво. Трудността на геймплея също е добре балансирана и няма за какво някой да се оплаква, че мисиите му били прекалено лесни. Балансът между количеството на врази/амуниции/аптечки е добър, а дори последните се срещат малко по-нарядко, отколкото би ми се желало.

Оръжията в играта не са много, но не са и малко. Освен верния нож и револвер, ще можете да носите още един патлак за двойно удоволствие и пробивна сила. Уинчестерът раздава хедшоти безпогрешно и само босовете не умират от един изстрел с него. Полезността на помпата зависи от разстоянието до целта, а арбалетът ми навя меланхолични спомени за Half-а. Естествено, трябва да има и динамит. Накъде без динамит в история за Запада, а? Шашките са рядко срещано явление, но правят доволно голямо БУУМ, разчиствайки от пътя ви скали и вража гмеж. Само внимавайте да не си опърлите веждите, докато си играете с него, че нали знаете – странно нещо са те, човек ги забелязва едва след като ги загуби.

Тъй и тъй сме на темата за разчистването на мучачосите, трябва да се отбележи, че те не страдат от хроничен запек и кретения. С други думи – пъргави са и реагират адекватно на действията ви – подскачат и се крият, правят плонжове в кактусите (уви, не търпят щети от този факт) и ако им замирише на барут твърде силно, гледат да се скатят. Движенията им са автентично анимирани, което е плюс за добрата, но не особено претенциозна графика. Това пък, от своя страна, се отразява добре на системните изисквания. Приятно впечатление правят музиката и нивата – няма много интерактивни обекти из тях, но са направени оригинално и с щипка хумор.

Георги Панайотов

Скачай и тичай на воля с Питфол Хари, който този път реши да се появи и за PC



Колкото и странно да звучи, Pitfall е поредица с богата история. Тя води началото си още от 80-те години на миналия век. Тогава за първи път се появява Pitfall, предназначена за тогавашния конзолен хит Atari 2600. По-късно има и още няколко проекта по темата, насочени към Nintendo Famicom, Ninteno Super Famicom, PlayStation и PlayStation 2. В началото на тази година бял свят видя и найновото заглавие от поредицата, а именно Pitfall: The Lost Expedition, което за всеобща изненада този път, освен в конзолен, бе осъществено и в PC-вариант.

В какво се е забъркал нашият герой?

Pitfall: The Lost Expedition ще ви даде възможност да се превъплътите в ролята на младия изследовател Хари (по прякор Питфол Хари). Той претърпява самолетна катастрофа и съвсем ненадейно се озовава някъде в недрата на гъста тропическа гора. В самото начало той си мисли, че е единственият човек, оживял след катастрофата, но впоследствие разбира, че не е бил съвсем прав. Всички членове на екипажа са живи, но са разпръснати наоколо в смъртоносната и населена с диваци джунгла.

Класически jump & run

Определено тази игра е един от найистинските jump & run-и, с които някога съм се сблъсквал. Общо взето схемата е следната: мотаете се напред-назад из непроходимата джунгла и се натъквате на най-различни враждебно настроени същества, коварни растения или пък трудно проходими местности. С малко повече умения и тренировки на бърза ръка ще свикнете да се справяте с по-голямата част от предизвикателствата. Всичко останало опира до издръжливостта на нервната ви система. Един от малкото минуси на играта е това, че понякога забивате на едно и също място и не можете да отциклите например в продължение на половин час. За щастие не се случва кой знае колко често.

Раницата на Хари

Според вас дали един истински изследовател и авантюрист си има предмет, с който никога не се разделя? Определено да! За Индиана Джоунс това е шапката и бича, а за Хари – неговата раница, в която съхранява някои изключително полезни за пребиваването му в джунглата предмети. Започваме от манерката, която можете да напълните с вода от най-близкия магически фонтан. Хубавото е, че когато решите да пиете от тази течност, ще установите, че с всяка глътка вашите жизнени показатели ще се подобряват. След това идва ред на прашката, без която не бихте могли да се справите с много от ситуациите, срещу които ще се изправите по време на вашите приключения.

По-натам в играта ще се сдобиете и с факел, с който лесно ще можете да си осветявате пътя в непрогледните подземия или пък да изгаряте огромни паяжини, застанали на пътя ви. Хари е сериозно податлив към заучаването на нови умения, а от вещото им използване зависи и цялостното ви напредване в почти непроходимата гора. Става въпрос за комбинации от движения, които карат Хари да прави най-различни специални удари, подскоци и т.н.

Можеше и по-добре!

В самото начало бях приятно изненадан от външния вид на играта, но впоследствие се убедих, че има какво още да се изисква от нейната визия. Околната среда е красива, персонажите са направени в много ведър стил, но има нещо в цялостния образ на новия Pitfall, което не е изпипано докрай. Музиката е приятна, а диалозите и специалните ефекти са озвучени, ако не друго, то поне с чувство. Минусът при саунда, който бих изтъкнал, е фактът, че след малко повече игра мелодиите започват да се набиват в главата и накрая почват дори да човъркат нервната система. Ако се беше обърнало малко повече внимание на този аспект от играта и въпросните проблеми бяха позагладени, Pitfall щеше е почти перфектното средство за губене на времето.

Асен Георгиев

JUMP'N'RUN

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Activision
сайт	www.pitfallharry.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows 98/ME/2000/XP, DirectX 9.0c
платформа	PC, Xbox, PlayStation2, GameCube

Не много убедителен криминален адвенчър

LAW & ORDER

Комерсиалните криминални сериали наистина успяха да залеят Америка. За радост това не е дотам валидно у нас, въпреки че съм убеден как скоро и в българския ТВ-ефир ще се нароят един куп уж реалистични американски крими поредици. Law & Order е типичен пример за този тип филми, като в България май единственият познат такъв е "От местопрестъплението" (на английски – CSI, както се казва едноименната игра). Law & Order има доста фенове в САЩ, а преди около два месеца стартира новият му сезон с ексклузивна 90-минутна първа серия. Действието в него се развива в Ню Йорк, където местният криминален отдел се занимава с разплитането на тежките престъпления, които заливат огромния мегаполис.

За играта Law & Order: Justice Is Served може да се каже, че е доста неубедителен електронен вариант на сериала. "Интересното" в нея е, забележете, че

има само едно убийство

За съжаление, след като игри като CSI поставиха летвата по-нависоко, с включването на цели пет сравнително засукани случая на едно място, екипът на Legacy Interactive е решил да се изхитри и да мине по тънката лайсна. Вярно е, че казусът е доста заплетен и сложен, но два диска за едно убийство определено не си струват. Още повече, гонейки една цел толкова дълго време, в един момент се получава така, че нещата стават пълна каша. В такъв един момент главата на разследващия направо се взривява.

Случаят, който ще трябва да поемеме, е свързан със смъртта на млада украинска тенисистка. Трупът ѝ е намерен в съблекалнята на стадиона от друга състезателка. След като огледаме местопрестъплението и разпитаме първия заподозрян, а именно жената, намерила трупа, започва истинската игра. Ще събираме доказателства, ще ги анализираме, ще разпитваме заподозрените и т.н.. Въз основа на натрупаните улики можете да привикате някой на разпит в полицията, да повдигнете обвинения и ако фактите, които излагате, са достатъчно силни и убедителни,

можете да осъдите основния заподозрян

В Law & Order: Justice Is Served имате възможността да застанете дори на страната на обвинението и да водите делото срещу обвиняемия. Можете да привикате нужните ви свидетели и сами да задавате въпросите.

Това до голяма степен звучи интересно, но има няколко генерални проблема. Най-неприятно за мен бе да се преборя със системата, по която са организирани уликите. Тя просто ме влуди. Доста е объркана и нещата не се правят в подреден, систематизиран вид.

Второто нещо, което ме втрещи, е, че не можете сами да анализирате уликите си. За целта трябва да подавате заявка до криминалната лаборатория. Всички познати ми инструменти за търсене и събиране на следи и доказателства отсъстват от тази игра – прах за сваляне на отпечатъци, пинцета, колби, пликчета, памук и много други. Общо взето разработчиците на Law & Order: Justice Is Served са направили нещата доста по-"филмово", отколкото е трябвало. Така в един момент се чувствах как играта води мен, а не аз – нея. Нещо, което при CSI никога не съм изпитвал.

Към манджата, която се получава от смесването на

право, криминалистика и комерс

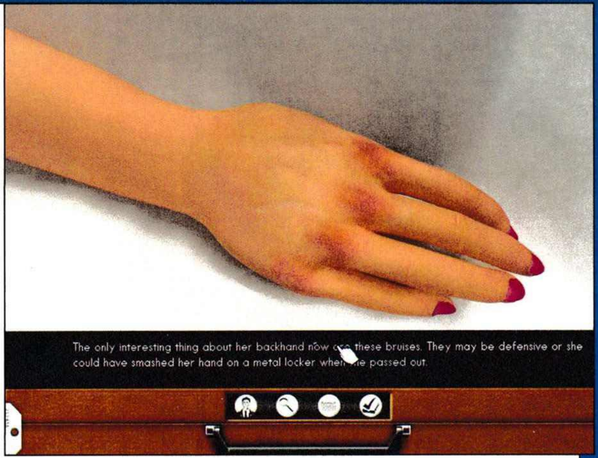
Legacy Interactive са добавили още нещо. Малко на брой, но глупави пъзели. За пример ще дам налучкването на кода за отключването на един катинар и събирането на накъсано на парчета писмо в едно цяло. Такъв тип загадки по-скоро очаквах от игри в стил Myst, но не и в криминален адвенчър.

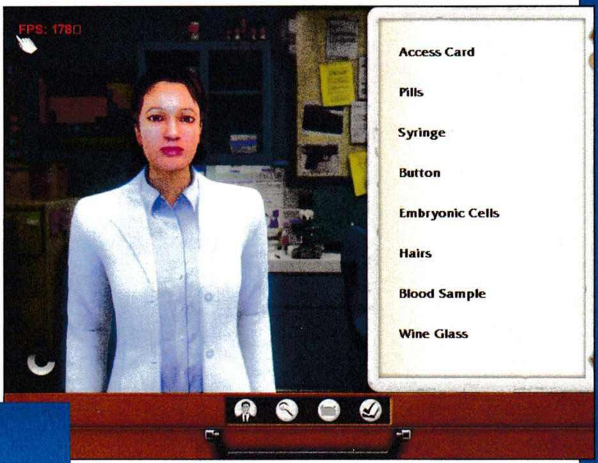
Технически Law & Order: Justice Is Served е на сравнително ниско ниво. Озвучаването е под всякаква критика – дървено и нереално, което е малко странно за игра, базирана на филм. Репликите на персонажите звучат като рецитал, а музиката е постоянен монотонен цикъл. Графиката също не впечатлява с нищо, освен с комбинация на бутафорно нарисувани тела и закачени за тях реални глави. 100% трябва да спомена и за треньора по тенис Patrick McEnroe, който удивително

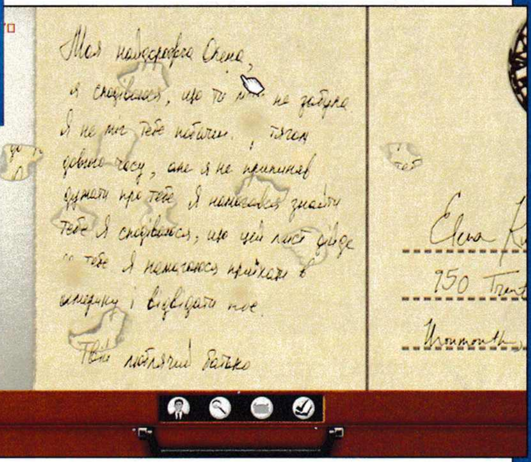
прилича на Джордж Буш :)

Финалната присъда, която получава Law & Order, е: „Доживотен затвор, без право на обжалване." Екипът от Legacy Interactive ще остане зад решетките 30 години, като след десетата има право на помилване при добро поведение. Да се надяваме, че няма да пускат нови части на играта от панделата или поне ще са си взели урок.

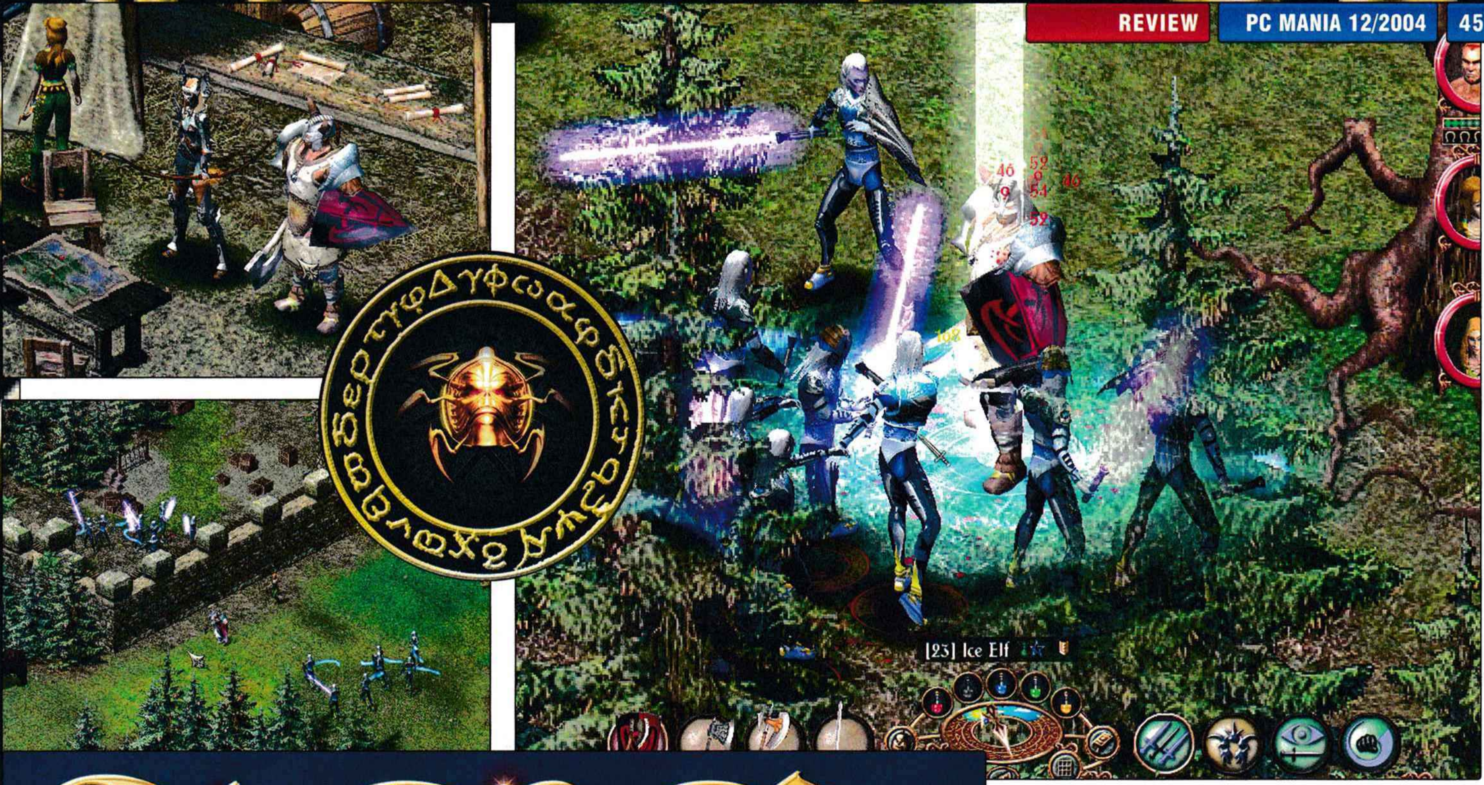
Орлин Широв







ADVENTURE	
графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	VU Games/Legacy Interactive
сайт	www.lawandordergame.com
хардуер	Pentium 400 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Video, 1.5 GB HDD, Windows All
платформа	PC



SACRED +PLUS+

Много добър 5+ за Sacred+

Надали някой е предполагал, че Sacred ще пожъне толкова голям успех, че да може да мери мускули дори и с Diablo II. Но ето че така и стана: това е първата екшън-ролева игра, която е напълно достоен конкурент на близърдското творение и в някои отношения (макар и малко наброй) го надминава. Всичко това стана възможно благодарение на феновете на Sacred, които постоянно заливаха (и продължават да го правят) форумите на играта с качествени предложения, мнения и критики. И поради тази причина дизайнерите и скриптаджиите на Ascaron запретнаха ръкави и на бърза ръка, едновременно с работата по пач v1.7, създадоха Sacred Plus – около 130-мегабайтов addon, който може да бъде свален от официалната страница на играта. Той е напълно безплатен и добавя от всичко старо по малко ново. Самият факт, че разработчиците не искат пари за него, че включва в себе си подобренията и нововъведенията от всички стари кръпки до момента и че съдържа приличен брой екстри, които обаче трудно биха могли да се усетят, ако не сте зомбясали фенове на играта, го прави задължителен за всеки вманиачен на тема Sacred и нейния изродски хумор.

RPG	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Ascaron
сайт	www.sacred-game.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
изисква	инсталиран Sacred

Най-открояващият се плюс

в Sacred Plus са двете големи нови територии. Те не са отделени от световната карта на играта. Напротив – вмъкнати са в нея много изкусно на места, които преди са били пусти, заети от гъсти гори или от планини. Иде реч за Plains of Tyr-Hadar (на северозапад от Tyr-Fasul) и Azzchabragh (на североизток от Hedgenton). Териториите са приятна екстра, но не очаквайте нещо кой знае колко от тях – те са си просто допълнителни местности, в които трябва да изпълните по няколко нови куеста от типа на: да помогнете на горските елфи, които имат сериозни проблеми с армията на т.нар. си "ледени" събратя, като убиете вражеските капитани, или на местни гоблини, които се страхуват да живеят постоянно под заплахата от медузите на един горски бог.

Към тези екстри можем да прибавим и една дузина нови предмети (повечето от които са уникални), няколко добре изглеждащи противници, един бос, зовящ себе си Guardian, и най-важното – по един допълнителен комплект предмети за всеки клас. Например, когато съберете частите на Ethan-Rhys (за тъмния елф), ще приемете т.нар. водна форма и ще бъдете невидими за всички останали. Комплектът за горската елфкиня – Xrystal's Feathered Hood, пък е кръстен на един от администраторите във форума на сайта на играта. Общо взето изненадите са добри, макар и не в промишлени количества.

Сред второстепенните екстри на Sacred Plus, които са по-скоро нещо като дребни щрихи тук и там из света на Анкария, си заслужава да отбележим, че с помощта на специален предмет героят ви ще може да оставя пламтящи стъпки след себе си. Освен това през нощта NPC-тата в градовете носят факли.

Един от по-съществените

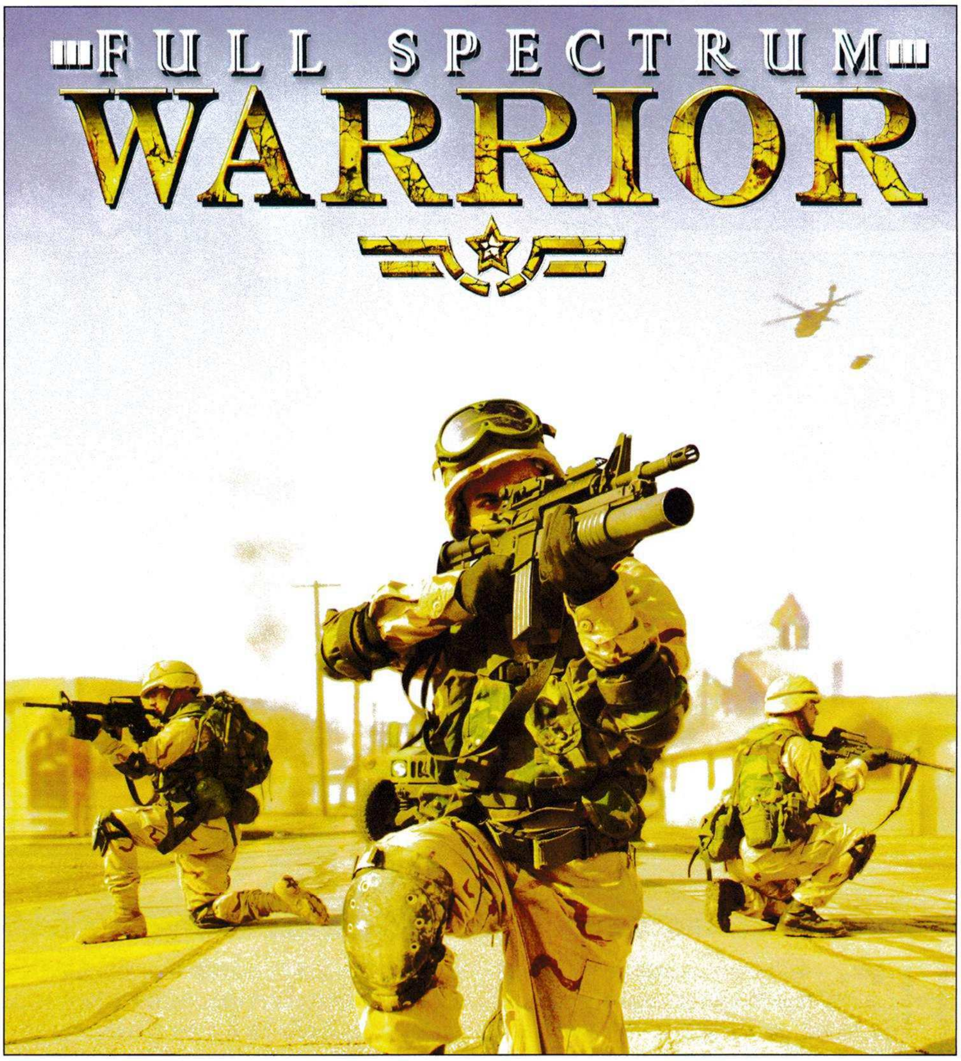
минуси

на Sacred Plus е, че е силно препоръчително да не използвате старите си сейвове под него (става въпрос за тези, направени преди версия 1.8), защото ще се натъкнете на сериозни технически проблеми и бъгове. Затова най-добрият вариант в случая е или да започнете наново, или просто да импортнете стария си герой.

За по-ненаситните пък в началото на 2005-та се очаква да излезе Sacred Underworld – истинският, официален адон за тази култова геймка на Ascaron. Ако екстрите в Plus не са ви достатъчни, почакайте да видите джуджето и женския демон – двата нови героя, които разработчиците са ни приготвили...

Владимир Тодоров

Зекистан е новото лице на терора. Pandemic ни показват накъде ще отиде светът, когато справедливостта по американски не възтържествува.



Full Spectrum Warrior е много американска игра. Тя е от онези, които ще събудят националното чувство на гордост в душите ви, в случай че националното ви чувство не се асоциира с "Високи сини планини" и "Шуми Марица". Нещо като „имаме най-добрите автомати, най-добрите танкове и най-добрата тактика – нечестно е, че понякога умират някои от нашите". Full Spectrum Warrior предлага примамлива перспектива – след като татко и мама са купили на бъдещия американски рейнджър чисто нов компютър от WalMart (американското Metro) с 19-инчов течнокристален дисплей само за 2999 долара, сега е време и за инсталиране на правилното съдържание. Чичо е бил във Виетнам, татко е бил в Ирак преди 15 години, батко е в новобрански лагер, а мама – мама меси донъти, защото изхранва трима национални герои. Би било срамота, ако и най-младият ѝ син не се превърне в такъв.

Какво е?

Не, това не е екшън игра. Това всъщност е стратегия в реално време. Абе не е и точно стратегия, ами е нещо като Commandos. Всъщност, много прилича на екшън, ама не съвсем. Но виж сега, ти сега войник ли ще ставаш или чиновник? Full Spectrum Warrior излезе през лятото за Xbox и едва сега за PC. Първото нещо, което ще ви направи впечатление, е твърде конзолната близост с оригинала. Омръзна ми да го повтарям, но явно ще трябва да свикваме, че «убийствено реалистична графика» се постига с телевизионни приставки, в които цъкат Pentium-процесори бързина под гигахерц и графични карти от преди три години. От друга страна, техническото изпълнение за PC ще ви изправи пред въпроса: „Защо не си купих онзи GeForce за 200 долара, ами взех този скучен и банален Radeon за 90?». Неведоми са пътищата графични...

Прочее, Full Spectrum Warrior изглежда наистина добре въпреки всичко. Е, не е Doom 3, но пък енджинът ще ни зарадва с благини като деформиращи се и рушащи се след продължителен обстрел предмети и обекти от околната среда. Например, ако се прикриете зад останките от автомобил, той ще издържи на вражеските изстрели точно толкова време, за колкото ще разпердушинят неизгорелите му ламарини. Останалите елементи са точно според очакванията – каски, екипировка и добре анимирани лица на вашите войници. "Вашите" е точното определение, защото вие сте Бог и определяте съдбата на подопечните си... Но нека всичко върви по реда си. Предлагаме ви

TACTICAL RTS	
графика	
звук	
геймплей	
общо	3 CD
издател	Pandemic Studios
сайт	www.fullspectrumwarrior.com
хардуер	Pentium 1.6 MHz, 512 MB RAM, DX9c, 128 MB 3D Video card, Windows All
платформа	PC

®
СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

извадки от дневника на редакционния новобранец в тренировъчния лагер на Pandemic Studios.

Ден 1-ви: Пристигането

Пристигам от град Уерийна, щата Орегон. Нашите винаги са се тюхкали, че съм се родил встрани от картофения пояс и че преди три години затвориха автомобилните фабрики на Олдсмобил, така че и мен ме била грозяла съдбата на братовчед ми, който замина за Сиатъл. По последни данни е потънал някъде в негърските гета и не е ясно дали е жив.

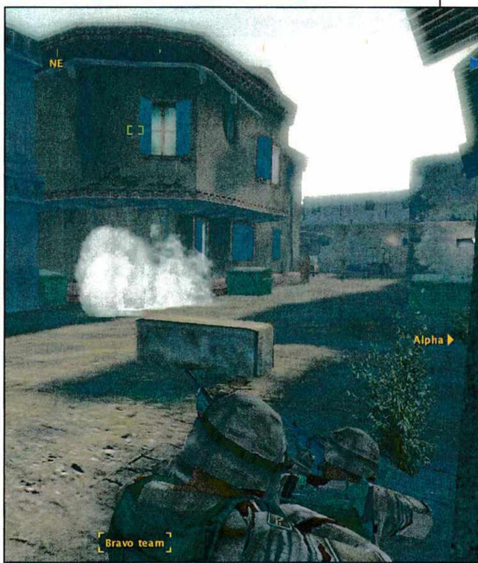
Реших, че искам да направя нещо с живота си. Записах се в армията. Човече, тук ни дават всеки ден по три пъти топла храна! Освен това никой не се дразни от факта, че съм черен, защото и повечето момчета са като мен. Тренират ни, за да защитаваме родината. Врагът ни се намира в държавата Зекистан, където действа този кучи син Мохамед Ал Афад. Лейтенантът ни показа доклад от ЦРУ (ЦРУ, копеле!!!), в който се твърди, че Ал Афад е приютил избягали талибани и иракчани, лоялни на Саддам. Саддам съм го виждал по телевизията, да – един такъв с брада! Не разбрах точно защо, какво и как, но този Ал Афад бил поръчал етнически прочиствания в Зекистан. Не знам какво означава “етнически прочиствания”, но лейтенантът каза, че трябва да тренираме повече, за да спасим родината. С нетърпение чакам утрешния ден! За вечеря имаше военни Биг Мак-ове. Почти като цивилните, само че с допълнително картофи. Преядох...

Ден 2-ри: Тренировката

Лейтенантът ни събра на плаца и ни раздели на два отбора – Тийм Алфа и Тийм Бета (по филмите беше Браво?!). Аз се паднах в Тийм Алфа, където ми зачислиха бойна карабина. Освен мен в групата са още сержантът, пичагата от Кентъки, комуто връчиха гранатомет, и онова момче от Тексас, който е с картечница. Разбрахме, че трябва да спазваме плътна тактическа дисциплина и когато получим команда “залегни”, да залягаме. Вълнуващо е. Очевидно е, че ще тренираме много, защото и вуйчо ми (с “Пурпурно сърце” от Виетнам) казваше, че няма нищо по-добро от добрата тактическа подготовка. Армията е много добра. Освен храна, тя ни осигурява и муниции, както и реален терен за учения. Подготвителните действия преди заминаването ни за Зекистан ще се проведат в много близки до реалните условия – инженерната рота е изградила специално за нуждите ни селище, което напомня на столицата Зафара. Преди няколко години гледах “Блек Хоук” и си спомням как в този филм водиха битки по улиците на Могадишу, в Сомалия, братле! И аз ще мога да водя битки по улици!!! С нетърпение очаквам да видя какво ще има за вечеря...







Ден 3-ти: Тактика

Днес ни разясняваха принципа на воденe на битка. Много е важно да търсим прикритие. В Зафара почти на всеки ъгъл ще ни очакват снайперисти или засади от местните талибани (как се наричат талибаните на Зекистан? Онзи чичо от ЦРУ пропусна да ни каже). Прикритие ще получаваме от всеки предмет, просто трябва да се научим да преценяваме издръжливостта му – изхвърлени дивани, пясъчни насипи, автомобили, унищожени танкове, чували с пясък и т.н. Много е важно да следим командите “отгоре” и да стреляме при опасност. С помощта на гранатометите и картечницата получаваме прикритие и можем да се предислоцираме. Харесва ми в армията – всеки ден уча нови думи, които пълнят устата и са толкова интересни. “Предислоциране”. Само да разкажа на моята Сю, когато се върна – мисля да се оженим...

Ден 4-ти: Битка

В битка влизаме и двата отбора. Единият покрива другия и обратното. Много е важно да се пазим взаимно. Ако един от нас бъде ранен, мигновено трябва да се погрижим за него. Ако някой бъде убит, трябва да се изтегляме светкавично. Не трябва да оставяме никого във вражески ръце. Горд съм, че съм в американската армия. Нашите доктори са най-добрите и могат за секунди да излекуват всеки – дори откъсната ръка! Личи си, че няма да ни е никак леко в Зекистан, но пък със сигурност знаем как е – с години играя на Counter-Strike, какво ли може да ме изненада. Утре ще стреляме с истински патрони...

Ден 5-ти: Преговор

Утре заминаваме. Днес преговаряме заученото за една седмица в лагера. Учудих се, че ни държаха в подготвителна среда едва една седмица. Чуват се слухове (на които не вярвам), че в Зекистан търпим сериозни загуби. Едва ли, мисля си аз – все пак получаваме адекватна тренировка. Отново бяхме в построения Зафара, където преговорихме заповедите – движение, намери прикритие, покрий фланговете, стреляй при опасност. Утре сутрин ще летим към Зекистан. Заредил съм няколко CD-та в дискмена си. Хип-хоп, какво друго. Мисля, че ще се забавляваме истински.

Ден 6-ти: Реалната битка

В Зекистан сме. Зафара изглежда много по-зле, отколкото по телевизията. Местните са уплашени и малки дечица пищят. Пратиха ни на мисия. Не беше нищо сложно, трябваше да ескортираме хуманитарен конвой с храна за бедстващото население. В един момент паднаха гранати, два камиона бяха взривени, имаше кръв. Много кръв. След два часа позиционна битка и гранатни засади трябваше да се оттеглим. Убиха Джим от Тийм Бета. Много свястно момче беше – мечтаеше да отвори сервиз и да кърпи ауспуси. Утре ще опитаме отново. Дали някога цялата тази война ще свърши?

Александър Бойчев

Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus



Костенурките нинджа като средство за антистрес

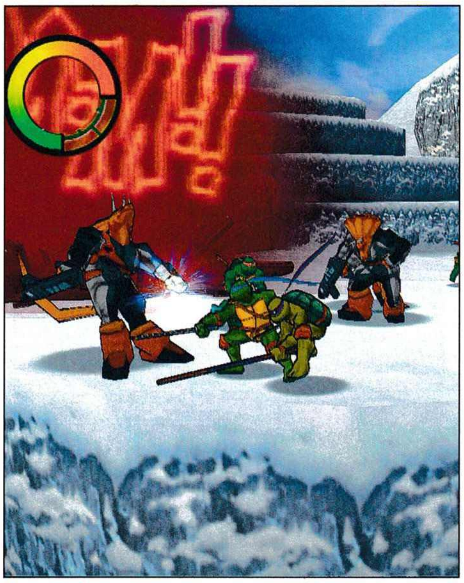
Напоследък запомнящите се аркадни игри започват да стават рядкост. От една страна е хубаво – има повече високобюджетни заглавия от типа на Star Wars: Battlefront или предстоящата стратегия Lords of the Rings: Battle for Middle Earth на EA. Но, от друга гледна точка, няма с какво да разпускаме след тежък и изморителен турнир по WarCraft III например. Слава богу, че хората от Konami не са забравили аркадния жанр. Сега ще си говорим за тяхното последно отроче Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus.

Както се досещате, играта представлява аркада с участието на добре познатите ни костенурки нинджа от едноименния анимационен сериал. Преди да пристъпим към самия геймплей нека кажа

за каква кауза ще тупате лошковците

След първите няколко мисии зеленокожите попадат в някакъв странен лъч – извънземна технология, която ги отвежда на странна планета. Там те намират робот, който е готов да им помогне да се върнат обратно на Земята. Както сами можете да видите, историята е повече от банална. И все пак Konami заслужават едно потупване по рамото за филмчетата между мисиите – те са готини, така че се чувствате все едно гледате оригиналния мултипликационен филм.

Сега да преминем към самата игра. Може да се движите по нишката на историята или леко да кривнете от нея като изпълните някои странични задачи. Играете и с четирите костенурки – Леонардо, Донатело, Микеланджело и Рафаело. Може



да управлявате само до един герой едновременно. Ако искате, може да го смените с натискането на съответния бутон. Трябва да запомните, че има няколко основни клавиша – за слаба атака/използване, за силна атака (ако го задържите, могава правите доста мощен удар), отбрана, скок, засилване (за да стигнете до противника по-бързо) и шурикен (далекобойно оръжие оръжие от арсенала на нинджите, специфично за отделните земноводни).

Всяка костенурка си има своите спецификации. Примерно само Леонардо като се засилва прави поражение на противниците, които са имали неблагоразумието да му се изпречат на пътя. Донатело, от своя страна, може да работи с компютри и да отваря някои проходи, през които иначе не може да се мине.

Важни са и бонусите, които се намират из нивата – те са

кристали и реликви

Кристалите временно увеличават статистиките за атака, защита, шурикен или пък временно може правите мощен удар при всяка атака. А като съберете определен брой от тях, получавате възможност да изпълнявате нов вид комбо от удари. Вторите бонуси ви дават специфични предмети или герои, които може да използвате като алтернатива на четирите нинджи.

Противниците, с които се срещате, са добре познати на тези от вас, които са гледали анимационния сериал. Това са различни видове роботи, раздаващи юмруци или стрелящи с бластери или малки кучеподобни гадинки. Разбира се, не са забравени и различните извънземни видове – от грамадните мутирали паяци до трицератопсите-хуманоиди. Тук е мястото да спомена, че вразите не биха могли да ви изненадат с някакви зачатъци на изкуствен интелект. Те просто се въртят около оста си и ако им се изпречите, ви удрят.

Звукът в геймката е на едно сравнително добро равнище. От време на време костенурките пускат някоя и друга реплика от рода на "Leave them to me and my blades". Също така филмчетата са забавно озвучени. Само заради тях си заслужава да превъртите играта. Като графика Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus не е нещо особено. Просто е достатъчно да видите картинките и ще се убедите сами. И за накрая имам една сериозна забележка – камерата. Толкова е неудобна, че е възможно да преигравате една мисия няколко пъти.

Кирил Илиев



ARCADE	
графика	
звук	
геймплей	
общо	3 CD
издател	Konami
сайт	http://www.konami.com/tmnt2
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0c
платформа	PC, Xbox, PS2, GameCube, GBA





Не бе игра да я опишеш!
Не бе чудо да му се нарадваш!





Gooka: The Mystery of Janatris

Зад необичайното име Гука (върховен съдия на страната си, част от планетата Janatris) се крие един доста обичаен образ – зализаният герой от приказките, който ще спасява своята принцеса. Разбира се, ако преди това успешно изплува на повърхността на морето от гел, в което се плацика, за да дооформи неприятно мазните кичурчета коса. Плавайки към дома (може би в предполагаемото море от гел?), той получава видение, свързано с най-близките му – гела и гребена... Е, добре де, с вторите по важност неща за него: съпругата му и господин Мазник-младши. И когато се прибира вкъщи, той има основателен повод нелепо да разклати зализаната си главица с въпроса „Защо?!". Къщата му е изгорена (уви, пропуснали са момента, когато е бил у дома). Сега е време да се опита да спаси семейството си. Жена му лежи затворена в саркофаг със специално покритие, което не пропуска капчиците гел, стичащи се от надвесилия се над нея притеснен съпруг, и очаква да бъде спасена. Синът пък е безследно изчезнал.

Оттук вие поемате управлението на "Мазната глава" в свои ръце (още ми лепнат пръстите).

Предстоят ви битки и пъзели

Може би тук е моментът да споделя, че ме подразни фактът, че в опциите на играта имате възможност да промените трудността по следния начин: лесни битки и лесни пъзели, нормални битки и лесни пъзели, трудни битки, нормални пъзели. А какво стана с трудните пъзели?! За разлика от този леко дразнещ ме факт, ще споделя и един силно дразнещ ме такъв. А именно озвучаването на героите! Особено това на главното действащо лице. Повярвайте ми – Гука никак не гука. Подобно на другите герои, но в една още по-изнервяща степен, неговите реплики са произнесени бавно, отчетливо и ясно като за хора, изучаващи английски език на първо ниво, които слушат словосъчетания от типа на: „Аз се казвам Хенри. Аз съм учител." Сложността на думите в диалозите е горе-долу на същото ниво, но представете си за каква яснота на изказа става дума, щом при всички тези фактори налице, англоезичните геймкритици се оплакват, че не са разбрали какво е искало да им каже мазното личице от екрана.

ADVENTURE / RPG	
графика	■■■■□□
звук	■■■■□□
геймплей	■■■□□□
общо	■■■□□□
	1 CD
издател	Centauri Production
сайт	http://centauriproduction.cz/gooka/en/
хардуер	Pentium 733 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows 98/2000/XP, DirectX 8.1
платформа	PC

Битките, в които почти ми се искаше да не се защитавам, за да се спася от присъствието на Гука, са походови. Когато сте на ход, можете да избирате между

физически атаки, умствени атаки, медитация и използване на предмети

В зависимост от това какво ниво на трудност сте си избрали, ще получавате различна помощна информация за врага. Според това какво използвате най-много, развивате уменията си, което внася RPG-елемент в играта. Можете да боравите с оръжия или магии. Имате и телепатични способности. Предимно използвани като магии, но наречени с друго име.

Иначе пъзелите са разнообразни: аудио загадка, лабиринт, включващи цифри, игра на зарове, загадки, които се решават с използване на предмети от инвентара... Друга особеност на геймплея е това, че играете както в реалния фентъзи свят, така и в един въображаем. Разнообразие внася и смяната на ден и нощ.

В края на приключението се предполага Гука да се срещне с Yorimar – основния злодей (може би познат ви от книгата, на която се базира играта – "Gooka and Yorimar" от Vlado Risa, известен още под псевдонима си Richard D. Evans). Трябва да разкриете и загадката на Janatris. Аз без бой си признавам, че не съм превъртяла това приключение. Хора, които обаче са го направили, споделят, че разкриването на великите загадки явно се е случило в някакъв момент, когато са мигнали.

Лили Стоилова



Вероятно някои от вас помнят как миналия брой написах, че ние, геймърите, само можем да спечелим от разнообразните игри на тема Втората световна война. Е, положението се промени, взимам си думите назад! Поне аз НЕ искам още от същото!

Resource War се явява наполовина продължение, наполовина експанжън на Sudden Strike 2. Само че там, където оригиналът зашеметяваше с качество, RW зашеметява с недомислици. Първото поважно нововъведение в геймплея е въвеждането на показателя "Гориво" за всички машини. Добра идея, внася още тактическа мисъл в играта, вероятно ще кажете. Да, но не и при положение че горивото на танковете свършва преди да са преполовили картата, дори и тя да не е от най-големите. А когато имаш трийсетина бойни машини и два бензиновоза, определено виждаш зор.



Тактика и микроменинджмънт, казвате вие. Садизъм, викам му аз. Друга новост е въвеждането на

компютърно управлявани съюзници в някои от мисиите

Те изпълняват част от поставените задачи, но за съжаление го постигат единствено чрез смазващо числено превъзходство, а не чрез добър изкуствен интелект – в някои мисии е все едно дали съюзникът ще загуби над 500 единици, защото от края на картата ще излизат нови и нови попълнения. В други случаи обаче трябва да пазите приятелските кашици, защото ако взводът им бъде избит, те няма да участват понататък в кампанията. А тази задача е значително затруднена от недобрия на моменти изкуствен интелект.

Кампаниите са четири – за Германия през 41-ва и 45-та година, за Великобритания – през 44-та и за САЩ през – 45-та година. Мисиите са направени по интересен начин – всяка следваща започва от края на картата на предишната и по този начин се постига голяма доза реализъм. Този реализъм обаче се изпарява, когато установите, че понякога имате



под свое командване към стотина войници и танкове и всичко, което трябва да направите, е да ги замъкнете до целта, където те да се разправят с противника, като загубите са почти без значение (ако не ви свърши горивото по пътя де).

На някои карти вече има фабрики и болници. Ако бъдат поправени от инженерната кола, те ви отпускат по някой допълнителен танк, респективно войник. Също се забелязват и Fuel Refinery-та, чрез които се дозарежда горивото на закъсалите машини. Авторите твърдят, че били подобрили начина, по който се изчислява обсегът на видимостта (line of sight) на всеки юнит, дори са сложили в ръководството табличка с точните цифри. Но някакси това не пречи да не виждате края на празна улица по непонятни причини. Иначе

Поредният Sudden Strike тъпче... Ама не конкуренцията, а на едно място...

видимостта наистина е интерактивна и къде правилно, къде не се влияе от дървета, сгради и други.

Ами то нововъведенията май свършиха...

Сега да обърнем внимание на старото.

Графиката. Ех, графиката! Авторите гордо са написали на официалния си сайт: "Powered by Sudden Strike 2 Engine"! Велико, колосално, но са пропуснали да споменат, че въпросната графична машина е на имаяма две годинки и е бая остаряла... Само едно не мога да разбера – при положение, че същата разпространителска фирма (CDV) притежава фантастичния 3D-енджин на Codename: Panzers, защо да му се не види пускам игра с постария? Но както и да е... В настоящия си вариант Sudden Strike по-скоро не е красива. И то доста. Почти невъзможно е да различиш един вид пехота от друг. С танковете положението е малко по-добро, защото са по-едри. За звука няма какво толкова да се каже, германците шпрехат на немски, англичаните – а познайте на какво, взривове, изстрели – не дразнят.

А друго за играта по-скоро наистина няма какво да се каже. Може би очакванията ми към продължението на Sudden Strike 2 са били прекалено големи, може би не съм достатъчно добър познавач, за да оценя стратегическия гений, заложен в него.

А може би вие ще харесате играта. Аз обаче не можах.

Пламен Димитров

REAL-TIME STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	CDV Software
сайт	www.suddenstrike2.de/resource_war
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM, 350 MB HDD, Windows All, DirectX 9
платформа	PC

KUMA\WAR
THE WAR ON TERROR

Не са малко военните шутъри, които излизат напоследък. Малко са обаче тези, които са пълни с толкова информация по темата, която засяга играта, че да могат да накарат човека зад клавиатурата да се почувства наистина потопен в задачите, които трябва да изпълнява. Kuma\War е един опит за промяна в тази насока. Авторите ѝ от Kuma Reality Games са добавили в геймката си толкова много инфо, че според мен дори е повече от нужното. Разполагате с изрезки от вестници, новинарски анонси, дълги брифинги и дори интервюта с истинските войници, участвали в някои от мисиите, които трябва да преигравате наужким във виртуалната реалност.

Това е една добра подложка, която може да послужи за направа на много добра игрица. За съжаление обаче хората от Kuma Reality Games са се поизложили. Тяхната пуцалка покрива всички по-известни сражения, провели се в Ирак и Афганистан през последната година-две. Но резултатът е по-скоро

слаба ракия

отколкото достоен за порядъчен интерес шутър. Реализмът в Kuma/War е почти нулев, движенията на вашите хора, както и на противниците, са повече от изкуствени, а скриптовете за поведението на враговете ви са адски праволинейни. Трудно можем да говорим и за изкуствен интелект.

Понеже в Kuma/War ще се грижите не само за себе си, но и за останалите момчета от изпратения на мисията отряд, ще забележите няколко безумици, възникващи вследствие на това. Вашите хора нямат инстинкт за самосъхранение и не се прикриват, когато ги стрелят. Пътфайндингът им пък е направо отчайващ. По тази причина, вместо да следвате мисията си, много често ще ви се налага да прибирате лично хора от екипа, само за да ги измъкнете от вражеския огън.

В графично отношение шутърът е неактуален и напомня по-скоро нискобюджетна игрица. Различни графични бъгове ще ви спохождат през цялото време, а единствената техническа характеристика, която е на ниво, е звукът. Той е приятно реалистичен и ефектите на различните оръжия се различават осезателно.

Има едно нещо, което прави Kuma\War специфична на фона на другите познати ни игри в този жанр. От една страна, тя се доближава до заглавия като America's Army и Wolfenstein: Enemy Territory, а, от друга, е нещо съвсем ново. Интересното в случая е, че

базовият софтуер е абсолютно безплатен

а абонаментът за постоянна актуализация е 9.99 долара. Естествено всичко, което следва от това, е валидно от другата страна на "голямата вода", но не и у нас. Срещу скромните десет долара (плюс щатско ДДС, не забравяйте! :)), вие получавате възможността да сваляте нови мисии всеки път, когато програмистите са готови с тях. Тъй като конфликтите в Ирак и Афганистан са все още достатъчно актуални и се развиват дори и до ден днешен, авторите на Kuma\War обещават, че всяко военно заглавие от вестникарските страници ще се сдобие със своя мисия-еквивалент. Те твърдят, че задачите ще растат в аритметична прогресия и забавата никога няма да спира. В оригиналния базов вид на играта предлага 20-тина мисии, но те се умножават всеки ден, така че в този момент може да са станали и около петдесетина.

Общо взето цялостната идея за игра, която да се самоактуализира чрез Интернет, е доста приятна, но за съжаление в случая на Kuma\War, нещо не се е получило. За съжаление особеността на геймки от този тип ще бъде изпитана с пълна сила от хората, които нямат скоростен Интернет. Те ще могат да поиграят малко мисии, но пък безплатно! :)

Орлин Широв



ACTION

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Kuma Reality Games
сайт	www.kumagames.com
хардуер	Pentium 1 GHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0c
платформа	PC

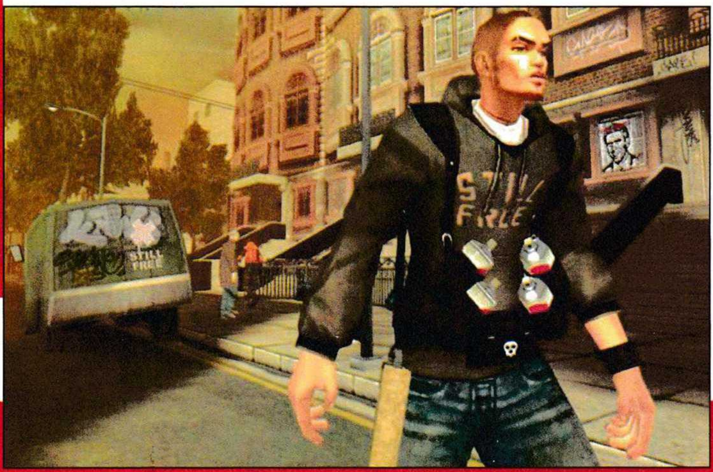
MISSION # 24

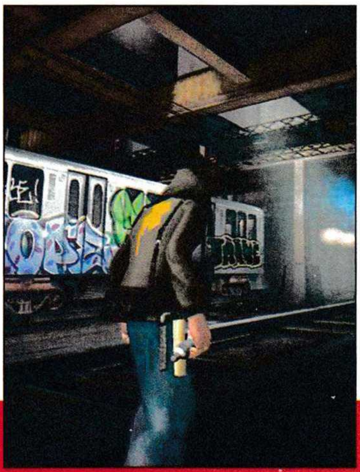
За всички геймъри, които са наясно какво се случи в САЩ на 2-ри ноември, има специална мисия. Тя стои под номер 24 и е озаглавена "John Kerry's Silver Star". В нея ще можете да разберете как изгубилият кандидат за американски президент Джон Кери е спечелил своята "Сребърна Звезда". Мисията ще изпрати бившия сенатор-демократ отвъд вражеските линии във Виетнам и, с помощта на военната си лодка той ще трябва да се спаси от спретнатата му засада.

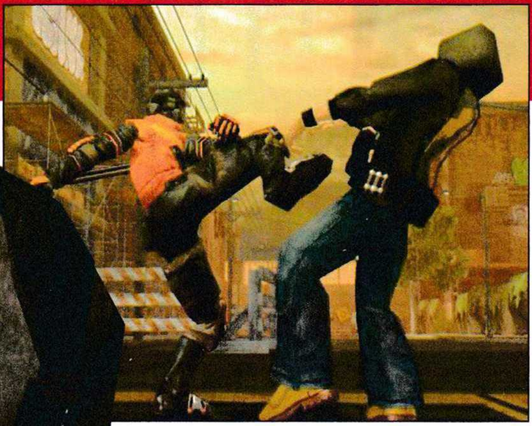
софсправка
национална информационна система
СТАНЕТЕ ЧАСТ ОТ ИНФОРМАЦИОННАТА СИСТЕМА НА БЪЛГАРИЯ!
980 22 22
987 44 11
987 44 22
987 44 33
абонирайте се


MYST ПРЕДСТАВЯ:
Шерлок Холмс
Тайната на сребърната обеца
ИЗЦЯЛО ПРЕВЕДЕНА НА БЪЛГАРСКИ!
2 ДИСКА | 19,99 ЛВ
ТЪРСЕТЕ В МАГАЗИНИТЕ ОТ НОЕМВРИ
Над 30 часа приключения и загадки с героите на Артър Конан Дойл
20 висококачествени филма
Оригинална оркестрова музика
Зашеметяващи пъзели
40 различни локации в Лондон през 19 век
Повече от 40 свидетели и тричасов диалог
Шерлох Холмс: Тайната на сребърната обеца © 2004 Frogwares. Издател за България е MYST. Всички права запазени.
frogwares
PG PREMIER GROUP
intro
ПУЛСАР
PC CD
www.myst.bg











НОВА ИГРА ОТ СЪЗДАТЕЛИТЕ НА INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Студиото, наречено The Collective, е в напреднал стадий на разработка на нова игра с още по-дълго заглавие – **Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure.** Графичният дизайн и концепциите за основните персонажи са дело на самия Марк Еко, познат найвече с младежката си модна линия. Играта ще бъде издадена от Atari, а нейната история разказва за премеждията на Трейн, графити артист, който се бори за свобода на изразяването в условията на тоталитарен, военизиран режим. Ето и няколко от найапетитните нови скрийншотове от Getting Up.

НОВ ФИЛМ И ИГРА ПО СЦЕНАРИЙ НА КУРОСАВА

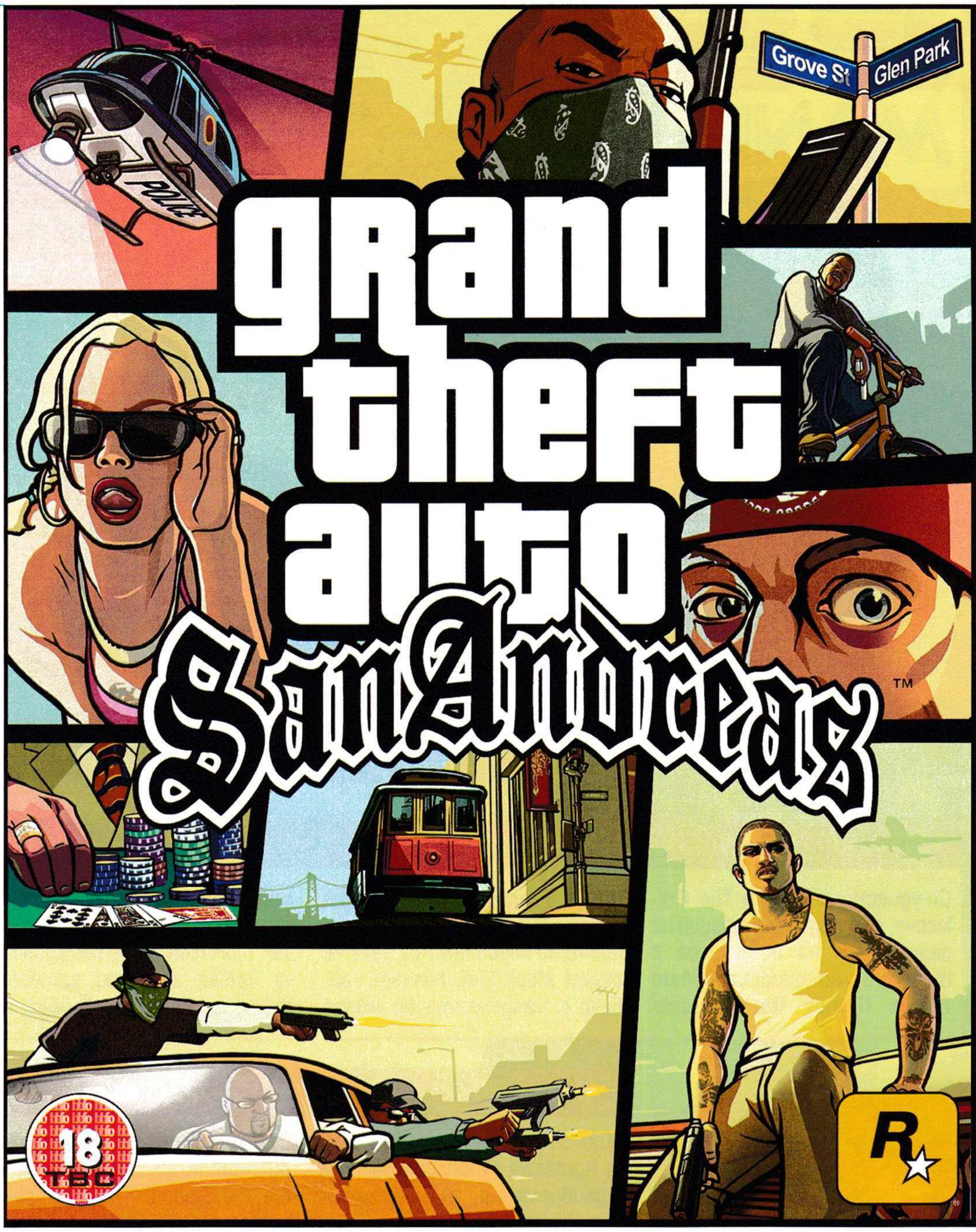
Koi Shibusawa Production, Koei и Kurosawa Production обявиха едновременно, съвместната разработка на филм с работно заглавие **Oni**, базиран на сценария на покойния японски режисьор Акира Куросава, и игра със същото заглавие. Уточнението за платформата на играта гласи "ще бъде разработвана за наследника от ново поколение на конзолата PlayStation2", или с други думи – за PlayStation3. Както филмът, така и играта са в начален стадий на продукция и трябва да се появят едновременно през 2006-та година. Действието ще ни пренесе в размирния 16-ти век от историята на Япония. Използваният недовършен сценарий на Куросава е бил дописан от неговия син Хисао Куросава и Коу Шибусава, геймпродуцент към Koei. Двамата ще режисират съвместно и филма, което ще е техният дебют на режисьорското поприще.

HALO 2 ТРОШИ РЕКОРДИ... ВЕЧЕ

Играта направи сериозна заявка за това още с милион и половината копия, поръчани предварително. Но това беше само началото. Непосредствено след отварянето си в полунощ на 9-ти ноември (съгласно идеята на рекламната кампания на играта) някои магазини в Щатите са продали над 8000 копия за не повече от 11 минути! До сутринта на следващия ден някои вериги са докладвали продажби от 200000 копия. Анализаторите на пазара прогнозират, че общите продажби на **Halo2** ще надхвърлят 10 милиона бройки. Това би надвишило малко над два пъти продажбите на първата игра, която все още е в повечето "Топ 10" Xbox класации.

КРАЙ НА RESIDENT EVIL ДИСКРИМИНАЦИЯТА

Изненадващо за всички Capcom обявиха, че предвиждат и **PlayStation 2 версия на Resident Evil 4**. За проспалите последните две години напомняме, че доскоро играта беше обявена като GameCube ексклузивно заглавие. PS2 изданието трябва да се появи в края на 2005-та година според представители на Capcom. GameCube премиерата на RE4 е планирана на 11-ти януари в Щатите и две седмици по-късно в Япония. Все още няма дори слухове относно това, дали за PlayStation2 версията са предвидени някакви промени или допълнителни елементи. Нищо не се чува все още и за евентуално X-Box издание, но това едва ли учудва някого.



GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

РЕЙТИНГ **96**/100

издател: **Rockstar** | създател: **Rockstar North** | жанр: **Action Adventure** | играчи: **1-2**

Наистина не знам откъде да започна. Може би най-логичният въпрос е – "достатъчно добър ли е новият GTA?" О, да! Образно казано, San Andreas е "мокрият сън" на най-закоравелите GTA фенове. Без да пипат само там, където не трябва, Rockstar North са успели да създадат безспорно най-добрата до момента игра в поредицата.
Нека все пак започнем с нещата, за които вероятно и без друго сте чували вече. Просто за да потвърдим, че те не са просто слухове. И тъй, този път светът на играта се състои от цели три изцяло нови града, разположени на измисления остров Сан Андреас. Първият от тях, Лос Сантос, очевидно е замислен като копие на Лос Анджелис. Вторият, наречен Сан Фиеро, е вариация на тема Сан Франциско, а третият, Лас Вентурас, прилича поразително на Лас Вегас. Ще уточня само, че кой да е от трите града е осезаемо по-голям от Вайс Сити. И сякаш това не е достатъчно, та създателите на играта са включили и територията между трите града, изпъстрена със серия от малки градчета, предлагащи също своите уникални мисии. Спокойно може да се каже, че общата площ на територията извън трите основни града има размерите един отделен, четвърти град. Да го казвам ли, или сами ще се сетите – играта е гигантска!
Действието ни прехвърля в началото на 90-те, в самия разгар на гангстер рап ерата. Главният герой Си Джей е "момче от махалата", което тъкмо се завръща в родния си Лос Сантос след петгодишен престой в добре познатия ви Либърти Сити. Причината – майка му е била убита преди броени часове. Както обикновено, историята на GTA те грабва на секундата. Не повече от половин час след завръщането си Си Джей е спипан натясно от корумпирани ченгета, които му натвърдяват, че няма да се поколебаят да му лепнат убийството на полицай. Освен ако не им играе по свирката, разбира се. Нашият човек схваща, че каквото и да прави, светът няма да го остави да се отърси от миналото си. Какво минало? Очевидно Си Джей е бивш член на бандата Ориндж Гроув Фемилийс, която по времето на неговото заминаване е била неоспорван владетел на "махалата". Нещата явно доста са се променили през последните няколко години, защото сега Балас са местните тартори. Заедно с тях в квартала се е настанила трайно търговията с твърди наркотици, откъдето идват и парите на Балас. Логично, една от първите ви задачи ще бъде да върнете нещата по местата им.
Доста преди да научите всичко това обаче, управлението е вече във ваши ръце. Първото нещо, което вероятно ще забележите още при началните анимации, е видимо усъвършенстваната графика. Тук не става въпрос за скок, а поскоро за леки, но осезаеми подобрения по линия на уж маловажни неща като качеството на текстурите и сенките, кадрите за секунда и прочее. Бързам да ви зарадвам и с друга "малка" подробност – градовете в San Andreas са далеч по-детайлни и оживени от всичко, видяно в последните две издания на поредицата. Две безспорни нововъведения се набиват в очи още в първите секунди от началото на играта. Първото е обсъждано-



то (кой знае защо) надълго и широко включване на колелета тип BMX като част от управляемия "гараж" на играта. Няма да хабя от скъпоценното място в изброяване на другите странни возила, които ще можете да яхнете в San Andreas. Принципно, карането на колелото е купон, но не чак такъв, че да си струва раздуването. Колкото до второто нововъведение, то е свързано с факта, че главният герой в играта за пръв път може да се катери по огради и да ги прескача. Виж това е съвсем друга работа. Мен поне ужасно ме дразнеха високите по петдесетина сантиметра препятствия в предишните две игри, които кой знае защо нашият човек не можеше да прескочи. Тъпо и разваляще илюзията за реализъм, мен ако питате. Между другото Си Джей превъзхожда своите двама предшественици и с друго ключово умение – да плува. Вече ще можете съвсем спокойно да скочите с колата си във водата без това да доведе до неминуемата ви кончина. Между другото тази уж дребна екстра се оказва понякога адски полезна, особено когато ченгетата ви дишат здраво във врата. След като цопне заедно с колата си в океана, Джей Си спокойно може да изплува на удобно за измъкване място на брега. Така той може да се измъкне дори от приклещилите го полицейски хеликоптери, като просто се потопи за известно време под повърхността.

Всъщност, още от самото начало пред вас се разкрива и друг нов, макар и не толкова очевиден елемент в играта. С натискане L1 бутона на екрана се извежда кратка статистика със следните показатели на вашия герой – Respect (уважение), Stamina (издръжли-

вост), Muscle (мускули), Fat (тлъстини) и Sex Appeal (сексапил). Всеки от тези показатели се променя динамично в зависимост от действията ви, без за целта да се налага (слава богу!) да разпределяте точки в RPG стил. Ако например размажете някоя яка агитка от противниковата банда, уважението на вашите "братя по оръжие" от Ориндж Гроув Фемилийс тутакси ще скочи с няколко пункта. Популярността ви, между другото, ще зависи и от куп други дреболии, като например начина, по който се обличате. Точно така, в San Andreas можете не само да си купувате нови дрехи от пръснатите из градовете магазини, но и честичко да сменяте прическата си. Резултатът от този "The Sims" трик е учудващо освежаващ, апропо, ако се сещате за какво намеквам.

Но нека се върнем на статистиките на героя. Издръжливостта и мускулите на Си Джей са пряка функция на честота, с която посещавате местните фитнес салони. Фитнес салоните са просто един от немалкото "центрове", обединяващи различните мини игри в San Andreas. Макар точно тези мини игри да не са от най-забавните в новия GTA, "помпането" в играта си има две сериозни преимущества. Първото е, че външният вид на Си Джей ще се променя паралелно с вашите занимания с тежести. Второто – по-якият физически герой ще може да причини и по-сериозни поражения при ръкопашни схватки. Нещо повече – ако си направите труда да посетите и инструкторите по бойни изкуства в някои от фитнесите, Си Джей ще научи и куп доста ефектни и в същото време ефективни трикове в стил Жан Клод Ван Дам.

В този дух е издържан и механизмът, управляващ останалите показатели на главния герой. Далеч по-интересен обаче е фактът, че вашият герой може вече да подобрява и различни свои умения. Колкото повече използвате определен тип превозни средства, толкова по-добър ще става Си Джей в управлението им. Същото важи и за боравенето с оръжия. Нещо повече – постепенно ще можете да усвоите и допълнителни трикове, като например умението за стрелба в движение с някои







от по-тежките огнестрелни "играчки" в играта. Или пък възможността за едновременна стрелба с две оръжия.

И като си говорим за оръжия, в San Andreas за пръв път е включена система за ръчно прицелване, което може да се окаже адски важно за изпълнението на някои от мисиите. Колкото до познатото ви автоматично прицелване, в него – уви! – не забелязах някакви сериозни подобрения. Все така ще ви се случва (само от време на време, слава богу) в някое меле да ви застрелят в гръб, просто защото вашият човек е решил да "прихване" погрешния противник.

Звукът, както вероятно сами се сещате, отново е на космическо ниво, особено що се отнася до озвучаването на персонажите в играта и запазената марка на GTA – радиостанциите. В звездния екип от актьори са имена като Самюъл Джексън и Питър Фонда, а изпълнители като Чък Ди (Пъблик Енеми), Майкъл Бивинс (Бел Бив Дивоу) се изявяват в ролята на рап звезди. В цялата "дружина" се е намерило място дори за моя любимец Айс Ти, който озвучава ролята на измисления за нуждите на играта рапър Madd Dogg.

Специално внимание заслужава и включеният co-operative режим за двама играчи. На определени места от града (и в конкретен момент от историята) на екрана ви ще се появява икона, подканяща ви да си включите и втория джойпад. Става въпрос за простички задачи от типа – "изтърсете се с още един приятел в тила на врага и причинете колкото можете повече разрушения". Купонът обаче е адски як, дори само заради усещането от това, че играеш с "жив" съекипник. Жалко наистина, че Rockstar North така и не са успели да доразвият идеята в нещо наистина интригуващо. Да се надяваме, че нещо подобно ще видим в неизбежния следващ GTA.

На финала просто няма как да не уточня, че GTA: San Andreas определено не е игра без издънки. Част от бъговете, с които ще се сблъскате кажиречи на самия старт, могат наистина да ви скъсат нервите. На тази игра обаче трябва да се гледа като на прототип на нов спортен автомобил – щом плюсовете надвишават минусите, при това в правилното съотношение, просто си затваряш очите. А на фона на колосалния труд, който Rockstar North са хвърлили в това заглавие и на тоновете неща, които работят абсолютно безупречно, на San Andreas определено могат да се простят някой друг недостатък. Все пак никой не е безгрешен, нали така?







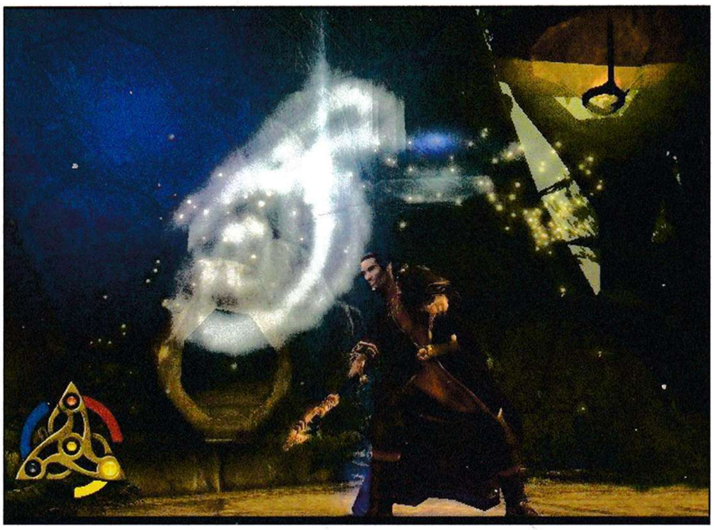


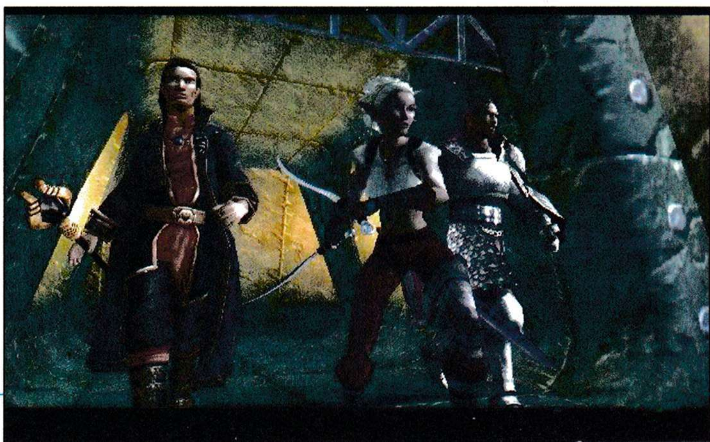
FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

РЕЙТИНГ **78**/100

издател: **Atari** | създател: **Stormfront Studios** | жанр: **Action** | европейска премиера: **14.09.2004**

Две са нещата, които трябва да имате предвид, когато се чудите дали да обърнете въобще внимание на тази игра. Първото е, че Demon Stone е дело на хората, създали Lord of the Rings: The Two Towers от каталога на Electronic Arts. Второто – действието на играта се развива във вселената на Dungeons&Dragons и по-специално в света, наречен Forgotten Realms. Нека обаче запалените RPG фенове да не потриват доволно ръце. Каквото и да сте чули, Demon Stone не е ролева игра, или дори екшън ориентирана ролева игра. Това си е hack&slash от най-чистия вид. Колкото до развитието на героите, то се изчерпва (точно като в The Two Towers) с "купуването" на нови атаки и оръжия с точките, които ще печелите за размазването на колкото може противници. Demon Stone разказва историята на трима воини – Ранек (типичният меле боец, разчитащ най-вече на физическата си сила), Илиус (заклинател и специалист в магическите атаки от разстояние и доста добър с тоягата при по-близки "контакти") и накрая – сексапилната Зай (бърза като мълния, умееща да се прокрадва и да убива с един удар). Колкото до самата фабула, ще я прескоча с уточнението, че е увлекателна, стига да имате нервите да изслушате и прочетете всички (понякога доста протяжни) монолози и диалози, които играта предлага.



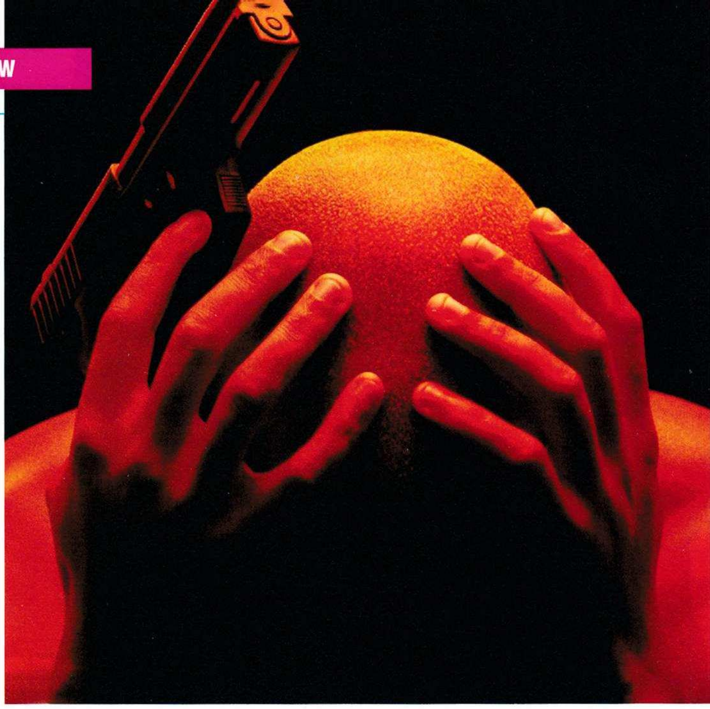


Геймплеят, както вече споменах, е сведен до абсолютния минимум. Всеки от героите разполага с три типа атаки – една с оръжие за близък бой, една с голи ръце (или крака?) и една с оръжие за бой от разстояние (било то материално или магическо). Арсеналът от атаки постепенно се разраства без това да води до нещо по-съществено от по-ефектни анимации и разбира се, по-големи поражения върху противниците. На няколко места (уви, твърде малко) ще ви се наложи да използвате специфичните способности на всеки от персонажите, за да преодолеете определено препятствие или бос. Това обаче далеч не води до така липсващото в това заглавие разнообразие.

Едно от нещата, които ми допаднаха най-много в Demon Stone (освен страхотната графика, разбира се), беше възможността да избираш в произволен момент кой от тримата герои да управляваш. Според мен подобна свобода липсваше сериозно в The Two Towers и прави чест на Stromfront Studios, че са се сетили да направят нещо по въпроса в своя нов проект.

Принципно Demon Stone е доста прилична игра, която обаче остава впечатлението за нещо преждевременно набутано в лъскава опаковка. Играта е твърде кратка и като цяло ще остави дори феновете на 100%-вия екшън леко отегчени, заради еднообразието на геймплея. От друга страна, почитателите на графичните прелести вероятно честичко ще се плескат по челото от видяното на екрана. Така че (както винаги) – изборът е ваш.

XB
PS2
GBA
GC



SECOND SIGHT

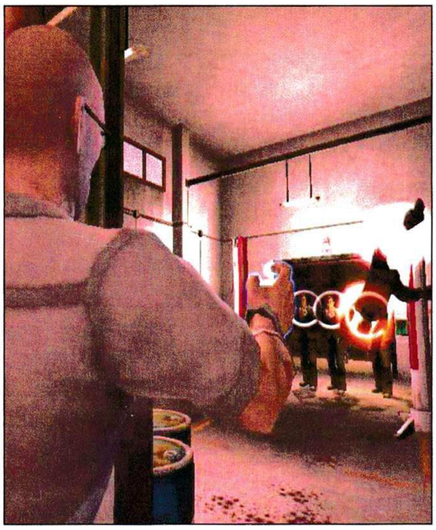
РЕЙТИНГ **85**/100

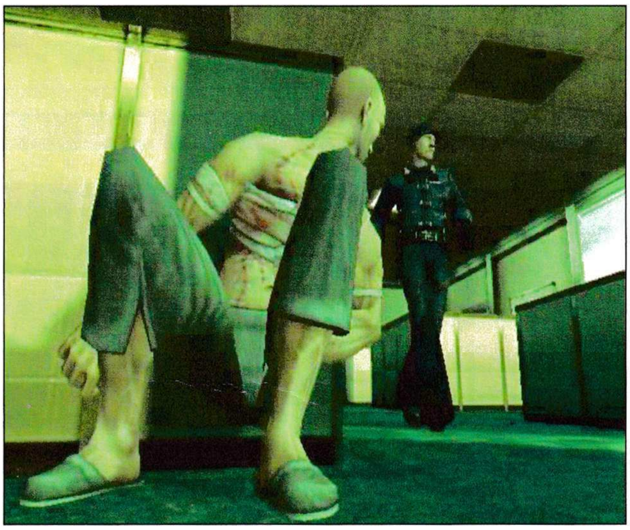
издател: **Codemasters** | създател: **Free Radical Design**

жанр: **Action Adventure** | европейска премиера: **21.09.2004**

PS2 геймърите едва ли са пропуснали заглавие като Time Splitters – безспорно един от най-добрите фърст пърсън шуутъри, създавани някога. Ето че авторите на този бестселър са се решили на една доста радикална стъпка (очевидно верни на името си?) – да изпробват силите си в един коренно различен жанр този на екшън адвенчъра с гледна точка от трето лице.

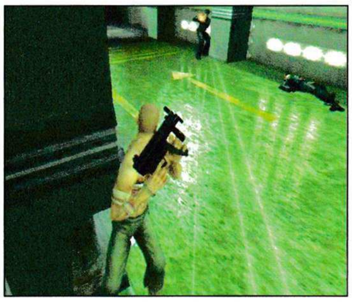
Пригответе се да поемете ролята на Джон Ватик, за когото в началото на играта не знаем абсолютно нищо. По интересното е, че самият Джон не си спомня нищо за себе си. За огромна своя изненада той открива, че владее някои доста впечатляващи психически сили. Телекинеза, способност да се самолекува, частична невидимост за околните и други все така интригуващи "екстри". Той обаче няма кой знае колко време, за да им се порадва, защото някакви странни типове очевидно желаят смъртта му. На всяка цена!











Историята на Second Sight се развива на два плана с непрекъснати връщания в миналото, с които авторите на играта разкриват епизод по епизод мистерията около миналото на Джон Ватик. В една от първите ретроспекции действието ни връща по времето на секретна операция в дебрите на необятния бивш Съветски Съюз, където нашият герой трябва да разследва експериментите на луд учен. Настроението, което този уж дребен трик налага, е учудващо завладяващо – сякаш наистина гледаш един далеч не лош шпионски филм. Междинните анимации (изпълнени с енджина на играта) и диалогът са чудесно изпипани и перфектно допълват общия "кинаджийски" ефект.

Колкото до самия геймплей, той е комбинация в равни степени между стелт елементите и 100%-вия екшън. Промъкване, прикриване зад стени и надзъртане иззад ъгли (плюс, разбира се, възможността да ставате невидими за кратко време) се редуват с напечени престрелки и впечатляващи демонстрации на псионичните сили на главния герой. Една от най-ефектните измежду тях, поне за мен, беше възможността главният герой да се "отделя" от тялото си за известно време и така да достига до иначе недостъпни места.

След като иначе проблемното при конзолите прицелване беше изпипано така безупречно в Time Splitters, едва ли някой се е съмнявал, че Free Radical ще се справят не по-зле с тази задача и в Second Sight. Играта предлага автоматично прихващане на целите, но едновременно с това позволява и по прецизно прицелване за така полезните понякога "хедшотове".

Слава богу, всичко в играта не се изчерпва с безкрайното разчистване на нивата от "вражески елементи". Базовият геймплей (разбирайте – екшънът) е приятно разнообразен с някои прости операции, като боравенето с компютри, дистанционното отварянето на врати и манипулиране на камери и прочее. В Second Sight ще откриете дори няколко мисии, в които ще играете рамо до рамо с управлявани от компютъра приятелски настроени персонажи. Едни от тях ще ви помагат в битките, други ще имат нужда от защитата ви. Като цяло геймплеят едва ли ще ви се стори твърде еднообразен където и да е – от първото, та чак до последното 17-то ниво на играта.

Second Sight е учудващо приятна и ангажираща игра, която за съжаление оставя лекото усещане за неизползван потенциал. Искрено се надявам Free Radical да се решат на продължение, в което да могат да се възползват максимално от вече натрупания в този нов за тях жанр опит.

Console Cheats

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (PS2)

За да получите пълна защита/броня, пълно здраве и $250.000:
По време на игра натиснете R1, R2, L1, ✕, ▯ , ▯ , →, ▯ , ←, ▯ , →, ↑.

За да получите оръжия:
По време на игра натиснете R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

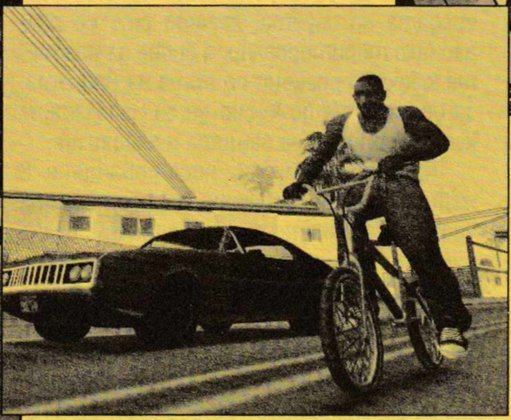
За да получите оръжия:
По време на игра натиснете R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←.

За да получите оръжия:
По време на игра натиснете R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.

Агресивен трафик:
По време на игра натиснете R2, ○, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2.

Подобряване на управлението на колата:
По време на игра натиснете Δ, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.





Невидими коли:
По време на игра натиснете Δ, L1, Δ, R2, □, L1, L1.

Колите се движат по вода:
По време на игра натиснете →, R2, ○, R1, L2, □, R1, R2.

Извършвате самоубийство:
По време на игра натиснете →, L2, Долу, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1.

Всички коли експлодират:
По време на игра натиснете R2, L2, R1, L1, L2, R2, □, Δ, ○, Δ, L2, L1.

Луди пешеходци:
По време на игра натиснете ↓, ←, ↑, ←, X, R2, R1, L2, L1.

Пешеходците ви мразят:
По време на игра натиснете ↓, ↑, ↑, ↑, ✕, R2, R1, L2, L2.

Пешеходците имат оръжия:
По време на игра натиснете R2, R1, ✕, Δ, ✕, Δ, ↑, ↓.

Забавен каданс:
По време на игра натиснете Δ, ↑, →, ↓, □, R2, R1.

Забързан каданс:
По време на игра натиснете Δ, ↑, →, ↓, L2, L1, □.

По-бърз геймплей:
По време на игра натиснете ○, ○, L1, □, L1, □, □, □, L1, Δ, ○, Δ.

Нормално време:
По време на игра натиснете R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, ↓.

Дъждовно време:
По време на игра натиснете R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, ○.

Слънчево време:
По време на игра натиснете R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Δ.

Облачно време:
По време на игра натиснете R2, ✕, L1, L1, L2, L2, L2, □.

Мъгливо време:
По време на игра натиснете R2, ✕, L1, L1, L2, L2, L2, X.

Колите стават черни:
По време на игра натиснете ○, L2, ↑, R1, ←, X, R1, L1, ←, ○.

Колите стават розови:
По време на игра натиснете ○, L1, ↓, L2, ←, X, R1, L1, →, ○.

Отключване на таратайка:
По време на игра натиснете ↓, R1, ○, L2, L2, X, R1, L1, ←, ←.

Отключване на състезателна кола 1:
По време на игра натиснете R1, ○, R2, →, L1, L2, X, X, □, R1.

Отключване на състезателна кола 2:
По време на игра натиснете R2, L1, ○, →, L1, R1, →, ↑, ○, R2.

Отключване на Trashmaster:
По време на игра натиснете ○, R1, ○, R1, ←, ←, R1, L1, ○, →.

Отключване на Rhino:
По време на игра натиснете ○, ○, L1, ○, ○, ○, L1, L2, R1, Δ, ○, Δ.

Отключване на Romero Hearse:
По време на игра натиснете ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.

Отключване на количка за голф:
По време на игра натиснете ○, L1, ↑, R1, L2, X, R1, L1, ○, ✕.

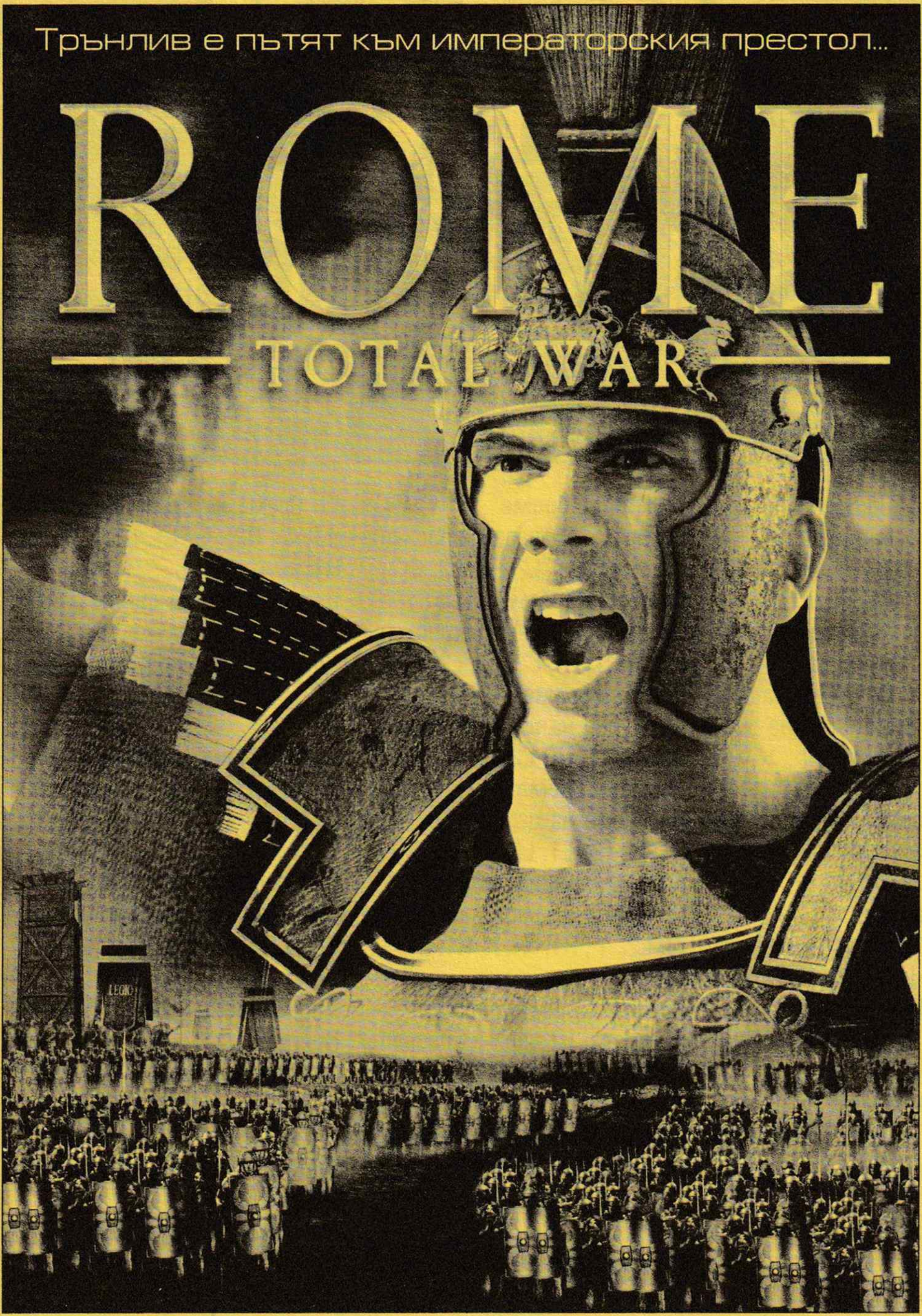
Да си император не е много лесна задачка. Пътеката към тотална доминация над половината античен свят изисква, дори на нормалното ниво на трудност, доста усилия, внимание и познания на света, в който се развива играта. А и когато се стигне до челен сблъсък със силите на врага, Съдбата може да си изиграе лоша шега с вас. Тогава ще видите как заради лошо познаване на бойците и тяхното предназначение мощните ви кохорти се огъват като дунапрен под ураганния натиск на малка група картагенски елитарки. Следващите редове са предназначени за тези от вас, които не могат да понесат провала и са готови на всяка цена да се докопат до имперския трон в Рим, да оглавят сената и да смажат съпротивата.

Раждането на републиката

В зависимост от фракцията, която сте избрали, ще имате един основен път на експанзия в началото – Картаген, Гърция или Галия. При останалите фракции няма такава особеност и можете да се насочите натам, накъдето ви се иска.

Всяка територия разполага с един град. В началото ще имате само 2-3, затова микромениджмънтът им е изключително важен. Сградите се делят грубо на три типа – военни, икономически и социални. Икономическите генерират ресурс, чрез военните тренирате или подобрявате войските си, а социалните са с различни функции, на които ще се спра малко по-късно.

Икономиката се базира на 3 фактора – търговията, фермерството и миньорство. За да текнат парички към касата ви по пътя на бартера, ще се нуждаете първо от пазар. В момента, в който го построите, ще започне автоматична търговия с всички фракции, с които сте сключили договор. Колкото са повече, толкова по-голяма ще е печалбата ви. За това още в първите 10 хода е добре да пуснете по един дипломат до всяко едно от кьошетата на картата. С всеки пореден ъпгрейд на пазара се увеличава приходът и се вдига с малко щастието на населението в града.



Пътищата е добре да строите веднага след пазара. Колкото са по-добри, толкова повече се засилва стоковият обмен и съответно авоарите ви. Уви, само римляните имат достъп до най-добрите. Портовете, освен че имат функция на корабостроителници, също подобряват икономическото ви състояние, позволявайки връзки с региони, до които по нормален път нямате достъп. Нивото на печалба на всеки един град се определя от тези три сгради. Някои от храмовете (този на Меркурий например) също дават бонус към търговията. Някои региони разполагат и с природни ресурси, които можете да използвате.

Почти при всички фракции започвате с 3 града, единият от които е главен. След като построите базисните търговски структури в столицата, е добре да се съсредоточите на военното му развитие, за да можете колкото се може по-бързо да разполагате с качествени войски. Останалите провинции (включително и новозавладените) използвайте като банки, в които да събирате ресурси. Развивайте ги основно в тази посока. Към средата на играта, когато сте се разраснали териториално, е добре да развиете ключови региони по пътя на войната, за да можете по-късно да ги използвате като бастиони за защита и експанзия.

Пряк контрол над постъпващите в хазната динари можете да постигнете чрез определянето на данъците във всяка една провинция. Тъй като абсолютно всичко гълта ресурси, е добре да сте добре подготвени преди да стартирате истинската офанзива. За да започнете масирани военни действия по два фронта, ще са ви нужни поне 100 000 парички в касичката. В случай на по-разгърната и мащабна война (3-4 фронта, атака над сената), ще са ви необходими поне 400 000, за да не изпаднете във финансов недоимък и предизвикания от него тотален разгром на цивилизацията ви. Няма как да не отбележа, че голяма част от войната тук е повече въпрос на пари, отколкото на военни действия.

S.P.Q.R.*

Други два фактора, с които ще трябва почти винаги да се съобразявате, са народът и сенатът. За да ъпгрейднете палата в произволно селище, ви трябва определено количество популация. Има много фактори, влияещи на нейния прираст: размера на данъците, нивото на здравеопазването, щастието, размера

на гарнизона. Колкото по-големи са данъците, толкова по-малък е темпът на размножаване на поданиците и толкова по-недоволни са те. Всеки път, като завладеете нова провинция, ще можете да я покорите, опустошите или поробите. Първият вариант е предназначен само за римляните, тъй като запазва цялата популация и вдига реномето ви в очите на плебса, но и дава най-малко пари. Втората е за предпочитане към края на играта – вижда сметката почти всичко живо и ви дава най-много пари. Третата е компромисно решение, при което населението се разпределя между останалите ви провинции – полезно е, ако искате и по-бързо да развиете градовете си.

Но с голямата популация идват и много проблеми. На първо място това е опасността от бунтовете. Можете да се справите с този проблем, трупайки войски и губернатори в града. Когато и това не помогне, можете да намалите данъците. Ако все още хората искат да революционерстват, можете да ги залъжете със зрелища при римляните или при другите националности – да построите различни сгради, даващи бонус към подчинението – амфитеатри, тайна полиция и т.н. Игрите и гладиаторските борби можете да проведете навсякъде, където има името арена и/или хиподрум. Честотата на подобни мероприятия може да е годишна, месечна или ежедневна. Понякога е по-на далавера да направите таксите високи, а игрите – месечни, тъй като последните също гълтат ресурси, но по-малко отколкото, ако силно намалите данъците.

Когато публичното недоволство нарасне (одобрение под 60% ред в града), може да избухне бунт. Но това е по-скоро дребен дразнител. Истинският проблем са болестите. Започне ли да върлува чумата, няма друго спасение, освен да седите и да се молите следващия ход епидемията да приключи. Освен че драстично намалява популацията в града ви, тя засяга и разболява абсолютно всяка войскова част, намираща се зад стените му, включително и тези, които само са се отбили за по едно питие по време на хода. Генералите и членовете на семейството също не са имунизирани срещу смъртоносни болести. Заразените юнити пренасят бацили, затова НЕ ГИ МЕСТЕТЕ в друг град – няма да се излекуват, а само ще създадат още едно огнище на епидемията. За да предотвратите подобни проблеми, е добре да построите и ъпгрейднете канализационна система. Но и тя не дава 100% гаранция, че столицата ви ще бъде пощадена в случай на чумен мор.

Друг фактор, с който ще се съобразявате, е сенатът. Той постоянно ще ви задава мисии, чиито успешно разрешаване ще ви носи пари, различни елитни юнити или неговото благоразположение. Това също е важно, защото ако сенатът ви се разсърди, ще ви обяви за враг на народа и републиката. В този случай останалите две римски династии ще скочат срещу вас. Същото се случва ако решите да превземете Рим (в случай на успех обаче има край на говедата в тоги и техния тормоз), но има вероятност амбициите на Юлиите, Сципиите и Брутите да се сблъскат, водейки до повсеместна гражданска война.

Други важни неща на стратегическата карта са агентите и чудесата на света. Имате дипломати, шпиони и убийци. Аташетата са жизненоважни за добрата търговия и сключването на различни споразумения. Могат да подкупват войски, които, ако са от същия тип като вашите, няма да запрашат към къщи, а ще се присъединят към легионите ви. Могат дори да се купуват цели провинции. Така с малко кеш и 50 дипломати за 1 ход ще можете да спечелите играта.

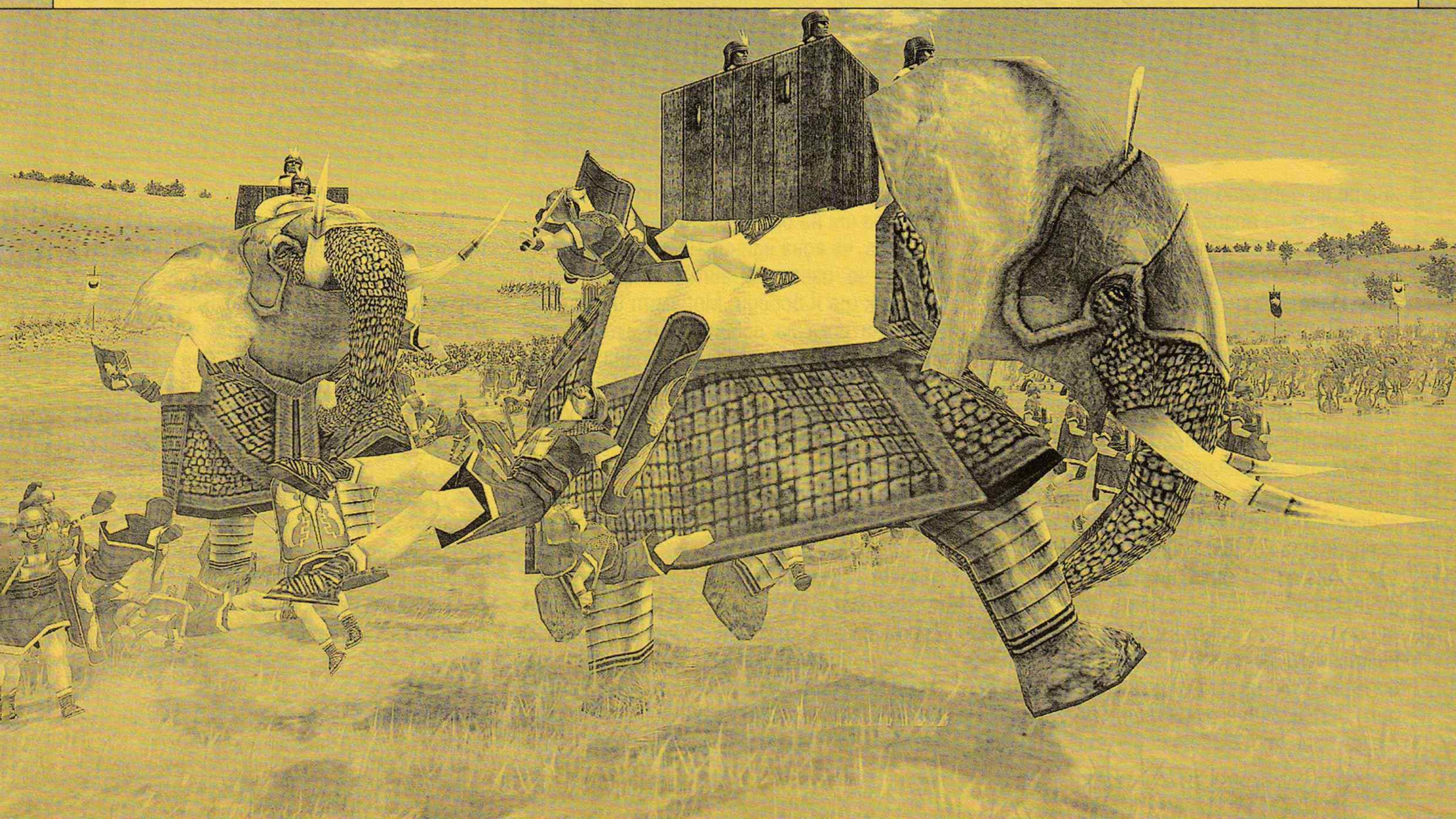
Шпионите пък ви дават ценна информация за типа и видовете войска на противника, а поставени в града му, могат да отворят портата в случай на обсада. Закотвени във ваша провинция, служат като тайна полиция и оправят отношението на народа. Убийците, особено тези с високо ниво, са безценни, за да премахнете вражи генерал или да саботирате част от града му. В първия случай ще се изправите пред доста деморализирана армия, а една диверсия срещу градските стени доста подпомага следващата обсада.

Академиите и храмовете също са важни, защото ще обучават генералите ви на полезни умения.

Войната

За да водите добри и успешни битки, има три неща, които трябва да знаете: с какви юнити разполагате и можете да тренирате, кои са силните им страни, слабостите и специалните им умения, както и как да ги използвате на бойното поле.

Разгледайте карето за повече инфо на тема "типове кашимерия".



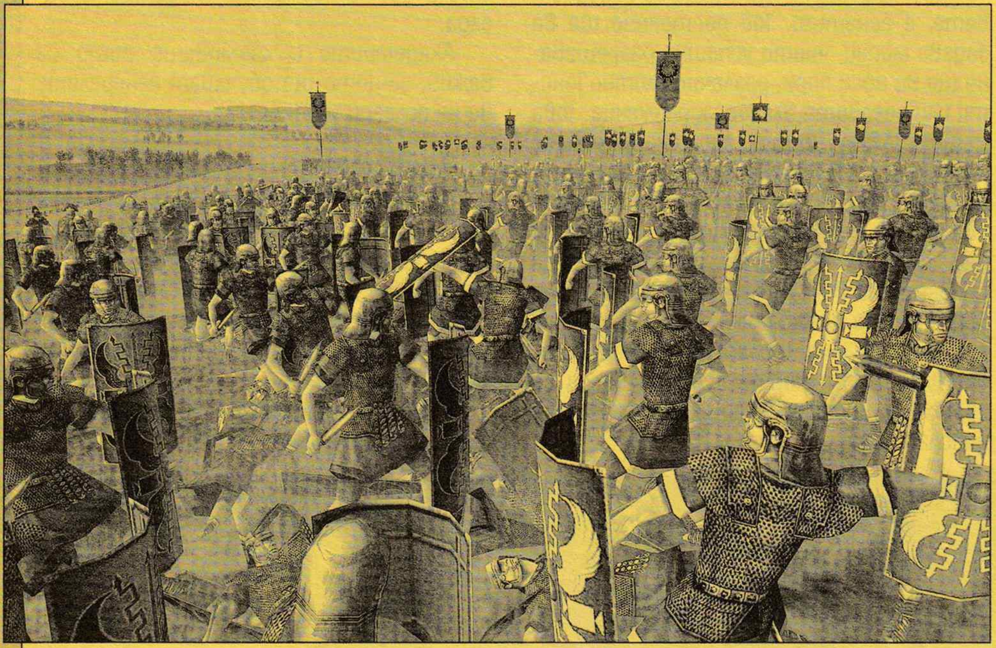
Във всеки град можете да построите сгради, нужни ви за тренировка на войските. Но някои от тях са достъпни само при изграждането на храм или железария (Chariot Archer например). За това проследете от интерфейсния бутон какво в какви структури може да бъде обучено и следвайте този път, за да можете възможно най-бързо да имате достъп до яките единици.

Ъпгрейдите от ковачницата и трупането на опит подобряват атаката и защитата на подопечните ви говеда. Не се тревожете, ако само в един град имате добре ъпгрейднатa ковачница или някое подразделение ветерани е било осакатено от превъзхождащ ги душманин. Вече можете да претренирате всички войски в съответния ред, заменяйки старите им оръжия с нови или попълвайки редиците им с новобранци. Така юнитите с кофти арсенал или намалена численост няма да стоят като баласт в провинциите ви, а ще можете отново и отново да ги използвате на бойното поле.

Ролята на подобренията и опита е огромен, правейки дори обикновени войски в хиперсилни и почти непобедими бойни богове. Така например египетските стрелци (най-добрите в играта), когато са елитни ветерани с всички ъпгрейди, могат успешно да спират в ръкопашен бой конници или дори кохорти.

Винаги, ама винаги, трябва да се стремите да заемете по-добра стратегическа позиция на бойната карта. Разбирайте – хълмчетата. Винаги покривайте фланговете си. Ако войските ви имат бонус, докато се бият из снежни/тревисти/пустинни и т.н. терени – възползвайте се от този факт. По време на обсада на крепост или селище повече от 2 стълби и/или кули не са ви нужни, за да успеете. Останалите лошковци, отдръпнали се на агората, унищожете със стрелци или обсадни машини. Помнете, че тежката пехота по принцип мачка наред, конницата е лека, бърза и перфектна срещу стрелци, копиеносците имат бонус срещу кавалерия, а бойците с лък са най-добри срещу по-тромавата тежка пехота. Стрелците най-добре управлявайте ръчно и изключвайте опцията за автоматична стрелба. Така ще пестите муниции, а в дългите битки това е доста важно. Останали без стрели, стрелците стават почти безполезни, освен ако не са горепоменатите египетски изроди.

Имайте предвид също така, че като настане меле, войниците с лъкове не признават свой и враг, сипейки наред облаци от стрели. Затова внимавайте да не набутате всички пехотинци да се бият с едно мизерно вражеско подразделение, докато собствените ви робинхудовци нанасят по вас повече демидж, отколкото би направил врагът в открито сражение. Можете да използвате и запалителни амуниции, но с тях юнитите ви стават значително по-неточни и скоростта им на огън пада почти двойно.



Това, че една единица има бонус срещу друга, не означава автоматично, че в сблъсък ще я победи. Моралът играе значителна роля за победата и ако искате този фактор да е на ваша страна, внимавайте за живота на генералите си. Също така използвайте оръжия, чупещи решителността на врагите (запалителни прасета например). В случай на победа винаги преследвайте противниците до дупка, защото можете да сте сигурни, че ако не го направите, след два хода те пак ще цъфнат, превързали ранените и попълнили бройката от най-близкия град. Опитвайте се да избягвате схватки на повече от едно подразделение под ваш контрол, защото управляваните от компютъра ваши части в общи линии действат адски глупаво и само се врат напред, измирайки героично.

Ако пък ситуацията е патова, опитайте се да задържите позицията си и да се стоите в дефанзива. Ако имате и няколко стрелци, след известно време битката свършва. Когато ви обсадят, най-добре е да излезете извън стените и да отблъснете атаката – докато вражият лагер е под стените ви, няма да можете да тренирате нови попълнения или евентуално да получите подкрепление.

Трябва да отбележа също така, че морските кампании в играта все още присъстват само за цвят, затова не си струва да ги обсъждаме.

Надявам се да съм ви бил полезен и да създадете империята си по-бързо.

Георги Панайотов

---

*Senatus Populus Que Romanorum – Сенатът и римският народ

СПЕЦИАЛНИ УМЕНИЯ

Фаланга

Повечето копиеносци могат да образуват фаланга – при нея първите три реда войскари оформят с копията ветрило пред себе си. Смъртоносна е при фронтална атака, а ако подразделението не се движи, спира коне и слонове. Перфектно е най-вече за набутани градски сблъсъци, тъй като, докато войниците са в тази формация, фланговете и гърба на войската остават напълно открити. Затворите ли вражата войска в квадрат от 5-6 фаланги, можете да сте сигурен в победата си.

Кентърбърийски кръг

Само стрелковата ви конница и колесници могат да го използват. Въртят се в кръг на известно разстояние около целта, засипвайки я с огън. Стрелят малко по-неточно и бавно, отколкото ако са спрели. Обратният огън почти не ги засяга и могат бързо да избягат, ако ги нападне пехота или друга конница.

Костенурка

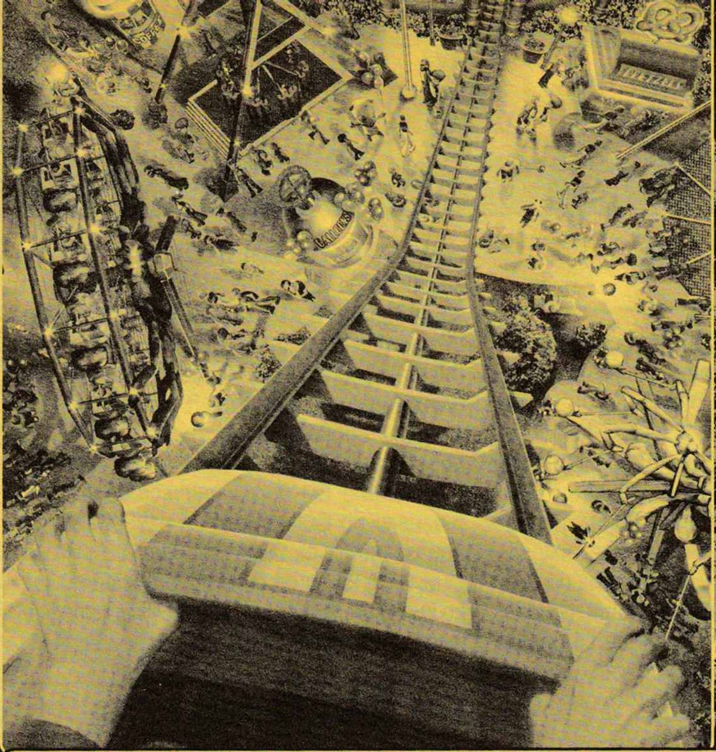
Запазена марка за римските кохорти – щитовете се вдигат над главите и обграждат цялото подразделение, превръщайки го в малко метално квадратче, почти неуязвимо за стрелци. Както и при фалангите, докато сте в тази позиция, няма да можете да тичате. Ако във вас се вреже конница, не е много приятно, но за напредване към врагите, ако са подкрепени от стрелци, е перфектно.

Острие

Само за ръкопашна конница. Оформя триъгълник, врязващ се директно във вражата формация, разпръсквайки я. Веднъж започне ли битката, добре е да минете към нормална формация, защото, докато сте в острие, не всички конници могат да удрят и не са максимално ефективни.

Слоновете

Това не е точно формация, но тези супер тежки същества изискват малко повече внимание. Бронираните могат да стрелят преди да влязат в битка. Също така не е нужно да се млатят, за да са ви полезни, просто ги разходете по главите на вражите единици (в случай че имат малко или николко копиеносци), за да счупите формацията им. Внимавайте за специализирани антислонец юнити, които ги пощуряват, правейки ги неуправляеми и опасни за вашата собствена армия.

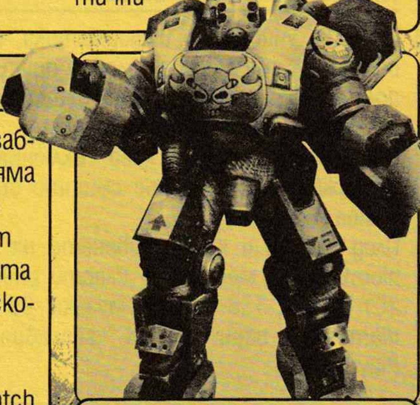




PC Cheats

FULL SPECTRUM WARRIOR

Трябва да създадете нов профил, за да проработят кодовете. Въведете тези кодове в менюто за кодове:
MERCENARIES – Неограничено количество муниции
HA2P1PY9TUR5TLE – Военна версия
NICKWEST – Режим Big Head
SWEDISHARMY – Щетите, които са нанесени, са реалистични



ROLLERCOASTER TYCOON 3

Преименувайте който и да е от гостите на парка ви с което и да е от посочените имена, за да получите съответния ефект:
Инструкции:
- По време на игра кликнете някого в парка.
- Кликнете бутона за General Information (основна информация)- на него има "i"
- Кликнете името на избраната "жертва". Сега го изтрийте
- Въведете желания код на мястото на името. Натиснете Enter.

John D Rockefeller – Добавя $10,000.
Mouse – Гостите се вторачват в земята
Atari – Всички гости се смеят и развеселяват
Frontier – Скоростните влакчета никога не сдават багажа
Guido Fawkes – Advanced редактор за фойерверки
Sam Denney – Хората се качват на всички влакчета
Jon Roach – Хората се качват на всички атракциони, различни от влакчета
John Wardley – Премахва забраните за прекалено голяма височина на атракционите
Shifty – Гостите танцуват
D Lean – Редактор на камерата
ATITech – Увеличаване на скоростта
Atomic – Голяма експлозия

Ако използвате BETA V1 patch (или по-висок), можете да се възползвате и от следните кодове:
Andrew Thomas – Намалява триенето при даден маршрут.
David Braben – Деактивира лимита на вдигащата верига



MORTYR 2

По време на игра натискате клавиша [~] (tilde), за да получите достъп до режима за въвеждане на кодове. Сега можете да въведете който и да е от следните кодове:
gimme # – Получаваме даден предмет (# = името на предмета)
invisible 1 – Активираме режим за невидимост



KNIGHTS OF HONOR

Натиснете бутона [Enter] по време на игра.
Сега можете да въведете който и да е от следните кодове, за да получите посочения резултат.
bskinti – 1,000 Божественост, 1,000 Книги, 100,000 Пари
bsnofog – Включване и изключване на Fog of War
bsrai – Режим без пари
bsnoai – Изключване на изкуствения интелект (за всички кралства)
bsai – Включване на изкуствения интелект (за всички кралства)
bsswitch – Променяте страната, на която сте
showspies – Показване на шпионите.

TRIBES: VENGEANCE

Добавете параметър "console" в командния ред към shortcut-а, водещ към играта. Когато сте в мисия, натиснете клавиш [TAB], за да получите достъп до режим, разрешаващ въвеждането на кодове.
Пример: "C:\Program Files\Tribes Vengeance\tribes.exe" – console
god – Неуязвимост.
allammo – Получаваме 999 муниции и 99 ръчни гранати.
allweapons – Получаваме всички оръжия.
stat all – Показване на всички статистики.
stat FPS – Показване на кадрите в секунда.
stat net – Показване на данни за мрежата.
stat none – Изключване на всички данни.
fov # – Поле на видимост (# = от 01 до 99).

MIXED NEWS

CRIME

SPAM = ЗАТВОР

Джереми Джейнс, живеещ в столицата на Северна Каролина, Ралей, е първия престъпник осъден на затвор за разпространение на спам мейли.

Той е изпратил стотици хиляди писма, рекламиращи разни съмнителни бизнеси, като така е нарушил новия антиспам закон на щата Вирджиния.

Според него бройката съобщения, която е разрешена за разпространение при реклама на фирми, е не повече от няколко хиляди за месец. Джереми Джейнс е забравил да провери законодателството в съседния щат и сега ще престои на топло почти две петилетки.

НЕЛЕГАЛНА ТЪРГОВИЯ

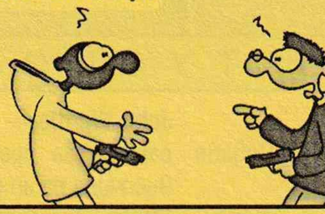
Френски учител по информатика, беше осъден на два месеца условна присъда и получи глоба от 4.000 евро, защото свалял музика и филми от Интернет.

Обвиненията срещу него, включват и продажба на CD-та със същото съдържание.

След обиска и конфискуването на компютъра му, местните власти открили 201 филма, 138 диска с музика, 99 компютърни игри и 24 заглавия за PlayStation.

КОМПЮТЪРНИ ГЕРОИ – ПРЕСТЪПНИЦИ

Според показания, дадени от свидетел в New South Wales Supreme Court, Австралия, нападателите, ограбили и убили Джеф Логозо, били преоблечени като герои от компютърна игра. Двадесет и една-годишният свидетел Софиър Ем, твърди, че хората, които е видял да притесняват жертвата в полунощ, били облечени в камуфлажи и цялостната им мода била изцяло повлияна от Counter-Strike. Свидетелят се кълне, че те не са били с нормални военни дрехи, а именно "Counter-strike style".



MICROSOFT ПОМАГА НА ПОЛИЦИЯТА

Microsoft са помогнали на холандската полиция при залавянето на двама мъже, заплашвали местен депутат. Двамата заловени са на възраст 20 и 23 години и са обвинени в заплаха на живота по Интернет и членство в онлайн терористична организация. Те са били заловени благодарение на Microsoft и анонимен холандски провайдър на Интернет. Те са проследили от къде идва пощата и при взаимното им сътрудничество са достигнали до благоприятна развръзка. Заподозряните са били заловени в Амстердам, след като са били претърсени няколко къщи. Вследствие на ареста са конфискувани и компютрите на провинените.

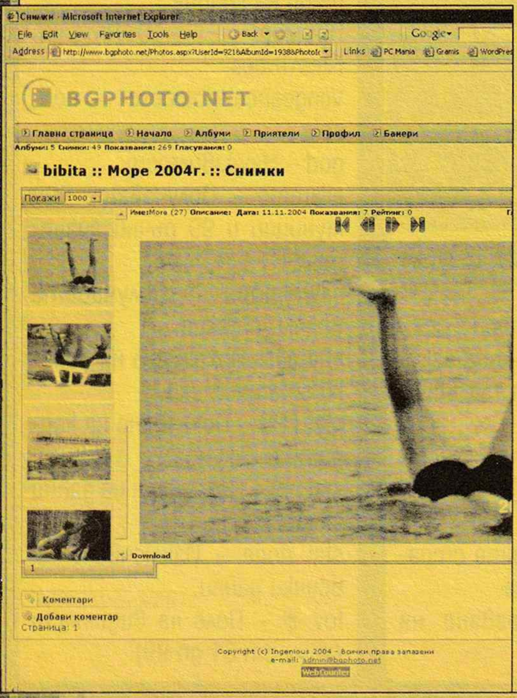
БИЛ ГЕЙТС ОТ СЕЛО РУПЧА

Български студент на 22 години е финансирал образованието си в продължение на няколко години с кредитна карта на името на Бил Гейтс. Според General Lieutenant Boyko Borissov младежът е бил заловен при разчистване на криминална банда, занимаваща се с подправяне на шофьорски книжки, паспорти и евро банкноти. Заловеният е известен в средите, като Алексей К. и е бил основният мозък на престъпната групировка

INTERNET

BGPHOTO.NET

Преди около месец стартира първата българска уебгалерия, която може да се ползва АБСОЛЮТНО свободно. Създателите ѝ от Ingenious design, са същите, на които дължим приятния find.dir.bg. Момчетата са си поставили целта да направят нещо доста голямо, което, забележете, е насочено изцяло към потребителите. На www.bgphoto.net можете да качите собствените си снимки в направена от вас галерия и след това да ги показвате на приятели, без да разнасяте CD-та и без да се чудите, на кой от всички фрий сървъри да ги качите. Най-яката услуга, която са измислили от Ingenious, е възможността да качвате по повече от една снимка на един път, благодарение на малкото софтуерче, което са написали. То е голямо само 600кб и с него можете да upload-вате колкото снимки си поискате, без дори да отивате до сайта. :)



ПЪНКО НЕА УМРЕ

На сайта http://www.zanorg.com/prodperso/punk.htm можете да намерите най-необикновения дрънчалник. Той е за всички заклети пънкари и за тези, които винаги са си мечтали да посвирят поне малко в някоя шумна пънк банда. Авторите му са сложили три-четири вида барабани, три-четири вида китари, различни рифове и т.н. Оказва се, че ако отделите 20-30 минути в разучаване, най-накрая ще можете да създавате почти истински пънкарска "музика". Ой-ой-ой уааа! :)



ВСЕ ПО-МАЛКО СЕКС

Последните проучвания на учените от университета в Питсбърг, Пенсилвания, показват, че хората все по-малко търсят секс из Интернет. Новите тенденции показват ръст в търсенето на е-бизнес, е-търговия и пиратски филми, но сериозен спад в интереса към порното.

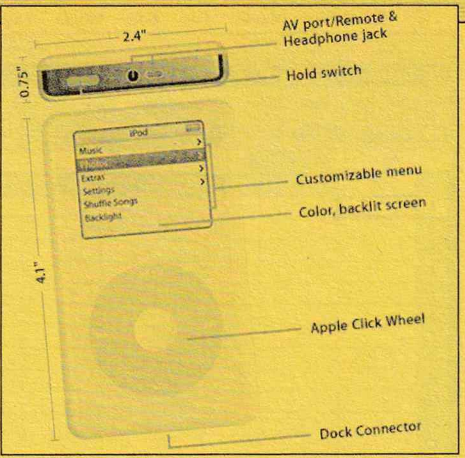
ОПА!

ЗАЩИТА ОТ МОБИЛНИ ВИРУСИ

Вирусите за мобилни телефони ще стават все по-популярни и все по-лукави. До този извод са достигнали производителя на телефони Nokia и софтуерната компания Symantec. Примери като вируса Caribe напълно доказват тази хипотеза, като това е провокирало двете фирми да помислят заедно върху решението на проблема. Резултат е, че Symantec ще разработи антивирусен софтуер за найновите модели на Nokia, а именно комуникаторите Nokia 9300 и Nokia 9500. Следващите планове на двете фирми са да популяризират този тип програми на източния пазар и по специално чрез NTT DoCoMo.

APPLE ПУСКАТ PHOTO IPOD

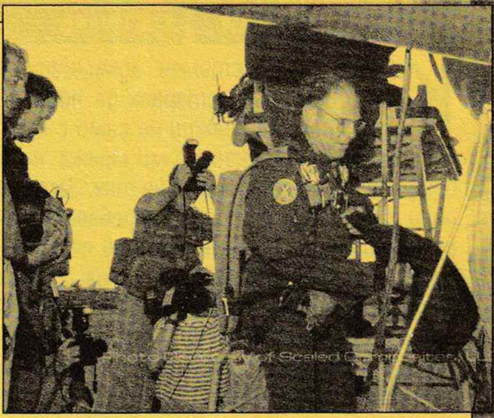
В края на октомври с голямо парти, на което беше поканен Боно от U2, Apple пуснаха своя най-нов продукт – IPod Photo. Той е идентичен с роднината си, който плейва само mp3-ки, но на него вече можете да гледате и снимки. На пазара даже има две версии – 40GB и 60GB. Вариантът IPod U2 Special Edition пък представлява специален интерес – той е в стилен черен цвят с подписите на цялата банда, като в цената е включен ваучер на стойност 50 долара, с който потребителят може да изтегли от iTunes цялата дискография на групата плюс найновия им албум "How to dismantle a nuclear bomb".

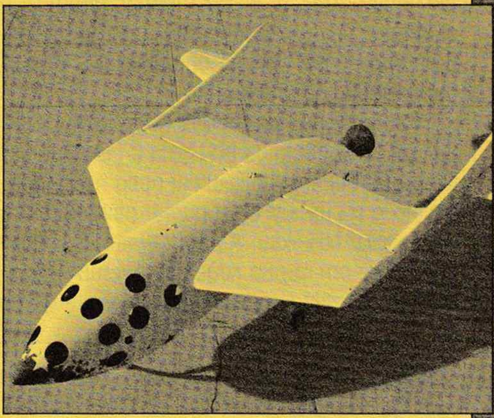


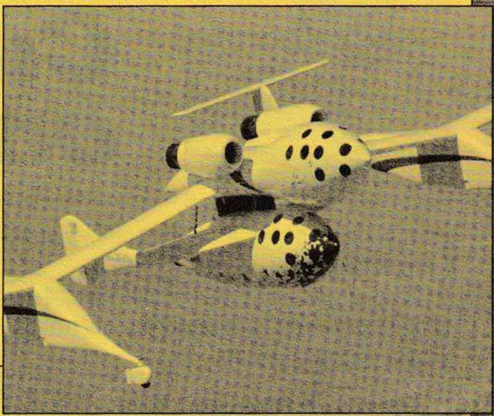
Иначе, новата машинарийка ползва 220x176-пикселов дисплей, който възпроизвежда 65,536 цвята. Той поддържа и конвертира във формат 4:3 и 16:9. Цената за 40GB и 60GB версиите на IPod Photo са $499 и $599.

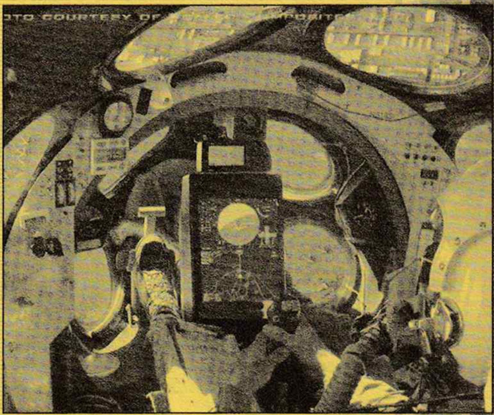
СПЕЧЕЛИХА НАГРАДАТА ANSARI X

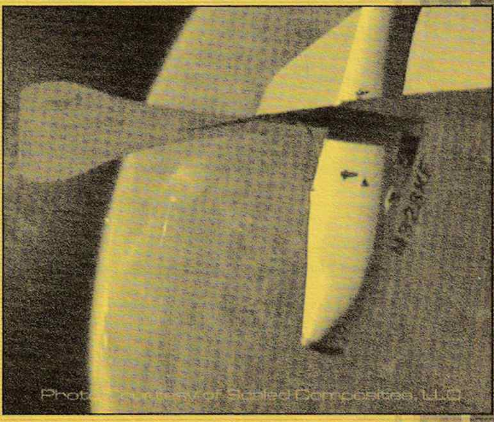
Този месец компанията Scaled Composites спечели X-Prize състезанието и получи чек за $10 милиона. Веднага след като спечелиха, Scaled Composites обявиха, че вече кроят планове за космически туризъм в сътрудничество с Virgin Group.
За да спечелят наградата Scaled Composites създадоха космически кораб, който да направи два полета на височина 100 км с жив човек (пилот) на борда.
След като този рекорд бе повален, новите условия са: полет на височина 400 км и поне една обиколка на земята, а наградата – петдесет милиона долара!











HAPPY B-DAY

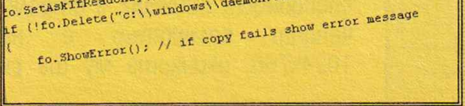
ИНТЕРНЕТ НА 35 – "LO!"

През октомври Интернет навърши 35 години. Естествено, първите опити не са били точно това, което имаме днес, като глобална мрежа.
Първите крачки в тази насока са били направени след като през 1960 година американският Department of Defence решава да създаде мрежа от компютри, които могат да си комуникират. Планът е бил изпълнен и учените от едната страна е трябвало да подадат сигнал "log" и да получат отговор отсреща "in". Мрежата е била кръстена ARPANET и двата университета, които е трябвало да осъществят първата връзка, са били UCLA и Stanford.
За най-голяма изненада обаче учените от UCLA написват "Lo" и машината забива, изпращайки този сигнал към колегите им от Stanford. Така, първото съобщение изпратено от компютър на компютър, се увековечава – "Lo!"

ОПА!

KNIGHTS OF HONOR ТАЙНО ПОВРЕЖДА DAEMON TOOLS

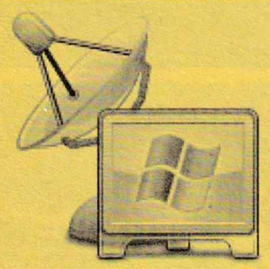
Оказа се, че играта на родните момчета от Black Sea Studios взима решения вместо вас, когато се опитвате да я подкарате. Излиза, че всеки път, когато я пускаме, тя проверява за CD-emulation програмата Daemon-Tools. Вследствие на това, поради необясними причини, тя преименува daemon.dll на daemon.bak и по този начин, праща виртуалното ви CD на кино! :).
Разпространителите Sunflowers пуснаха официално съобщение, с което си признаха за фала. Те продължават, съобщавайки, че най-лесният начин да оправите Daemon-Tools-a е, като преименувате файла обратно на .dll (той се намира в директория c:\Windows).



Когато бях системен администратор, винаги се стараех да поддържам преки контакти не само с компютрите от поверената ми мрежа, но и с хората, които работеха на тях. Затова дори и да можех да поправя проблема отдалечено или да дам инструкции по телефона, обикновено предпочитах да се разходя, да си побъбря с човека, да му покажа какво трябва да направи, ако пак му се случи същото. С този маниер на работа съм печелил приятели в различни отдели (включително и в счетоводството) и смятам, че съм си спестил доста време, в което иначе щях да оправям все същите елементарни грешки.

Разбира се, ако човек току-що е седнал да си проверява пощата с димящо кафе и две виенски кифлички пред него, нормално е да не му е до ранни рандевута с недоспали колежки. А има случаи, в които срещите от първо лице са просто невъзможни. Когато техниката, нуждаеща се





Компютърът на баба не се подчинява на татко, затова пък мама не обича да рови във вашите папки. Въведете ред – как и защо, четете по-надолу

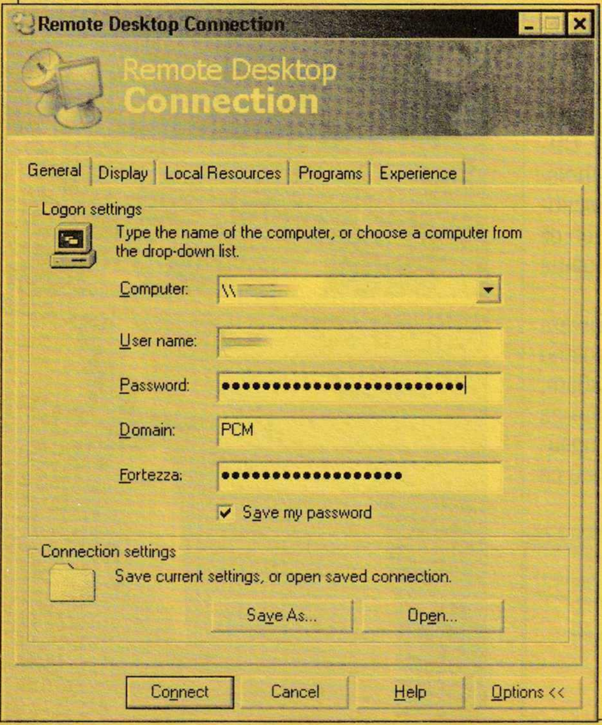
Системи за отдалечен контрол

от твоите грижи, е на съседния континент например.

Тогава доброто познаване на софтуерните решения за отдалечен достъп се оказва доста полезно.

Microsoft Remote Desktop Connection

Windows XP идва напълно съоръжен с инструменти за отдалечена манипулация. От меню Programs, Accessories, Communications можете да стартирате приложението Remote Desktop Connection. Неговата задача е да ви свързва към други компютри, работещи под Windows XP, или сървъри с Microsoft Windows 2000 Server или по-нови. Трябва да посочите името на търсения компютър и да въведете валидно потребителско име и парола. Ако се появи съобщение за грешка, най-вероятно на отдалечения компютър не е активирана услугата за достъп. За да разрешите свързването към вашия Windows XP, щракнете с десния бутон на мишката върху My Computer и изберете Properties. Сега трябва в раздел Remote Access да укажете, че нямате нищо против машината ви да се ползва през мрежата.



Когато използваме Remote Desktop Connection за контакт с отдалечен компютър, работещ под Windows XP, вие получавате връзка към текущия десктоп и всички промени, които правите по него, ще се отразят и върху локалните настройки. Например, ако вашият Remote Desktop клиент работи с разделителна способност 800x600, а отдалеченият компютър е на 1024x768, иконките му ще се пренаредят така, че да се побират в поле 800x600. Също така отворените прозорци ще се преоразмерят, за да бъдат видими от вас. Това ще е доста неприятно за човека, който работи на машината, затова внимавайте с ниските резолюции.

При осъществяване на връзка към Microsoft Windows 2000 Server ситуацията е коренно различна. Там вместо да се закачите към локалния десктоп, за вас се създава виртуален терминал. Т.е. всичко, което виждате на екрана си, цялото ви взаимодействие с отдалечения компютър, съществува само в рамките на вашата текуща сесия. Основното предимство на този модел е, че едновременно на един сървър могат да работят множество клиенти. Това позволява скъпи ресурси и програми да бъдат инсталирани еднократно на сървъра и ползвани независимо от много отдалечени клиенти. За целта обаче терминалните услуги трябва да се стартират в приложен режим (Application Mode) и да се закупят съответния брой лицензи за отдалечен достъп. Без тези лицензи приложният режим може да се ползва тестово само за определено време, или терминалните услуги трябва да работят в административен режим, който позволява до три едновременни връзки, в това число и локалната конзола.

Като вградено решение за отдалечен достъп терминалните услуги и Remote

Desktop Connection са удобно и леко решение. Освен това използваният комуникационен протокол е изключително ефективен и позволява работа дори през по-бавни връзки като dial up.

Клиенти има също и за Windows 2000, и за Windows 98, но трябва да бъдат инсталирани отделно. Ако работите в мрежа, можете да осигурите Remote Access клиент за всички Windows машини, ако на някой компютър с XP инсталираме Personal Web Server и приложението TSWeb. То е част от стандартния инсталационен пакет на Windows XP Professional, но като допълнителна опция на Personal Web Server.

Чрез него ще можете да осъществявате достъп до произволен компютър в мрежата през една уебстраница. Трябва да отидете с браузъра си на адрес http://localhost/tsweb/. Ако искате да го ползвате от компютър, на който TSWeb не е инсталиран, просто заменете localhost с мрежовото име на компютър, на който го има.

NetMeeting

Програмата NetMeeting също е част от стандартната инсталация на Microsoft Windows. Тя е нещо повече от приложение за отдалечен достъп. Всъщност, отдалеченият достъп е само допълнителна функция в NetMeeting. Обикновено също се намира в Programs, Accessories, Communications, но ако не можете да го намерите там, трябва да го стартирате от файловата система чрез изпълнимия файл C:\Program Files\NetMeeting\conf.exe.

С NetMeeting можете още да си разменяте текстови съобщения, да осъществявате конферентна аудио и видео връзка. Можете дори съвместно да рисувате в нещо, подобно на Paint. А предимството на remote access частта му е, че позволява да предоставяте на отдалечения потребител връзка към отделни, избрани от вас прозорци, а не към целия десктоп. Иначе комуникацията е бавничка и изисква добра връзка. Дори и в локална мрежа забавянето е видимо.

pcAnywhere

pcAnywhere се нарича решението за отдалечен достъп на компанията Symantec. Известни с антивирусните си решения и различни продукти в областта на компютърната поддръжка и сигурност, Symantec предоставят един стабилен и надежден софтуер. И в pcAnywhere изискванията към сигурността са от изключително голям приоритет. Предлагат се няколко различни схеми на криптиране на връзката. Макар и не толкова бърз, колкото RDP протокола, по който работи Remote Desktop Connection на Microsoft, pcAnywhare е предпочитаният от много клиенти софтуер. Той е комерсиален продукт, но бета версия можете да намерите на адрес *www-secure.symantec.com/public_beta/beta_info.html*

DameWare Mini Remote Control

(www.dameware.com)

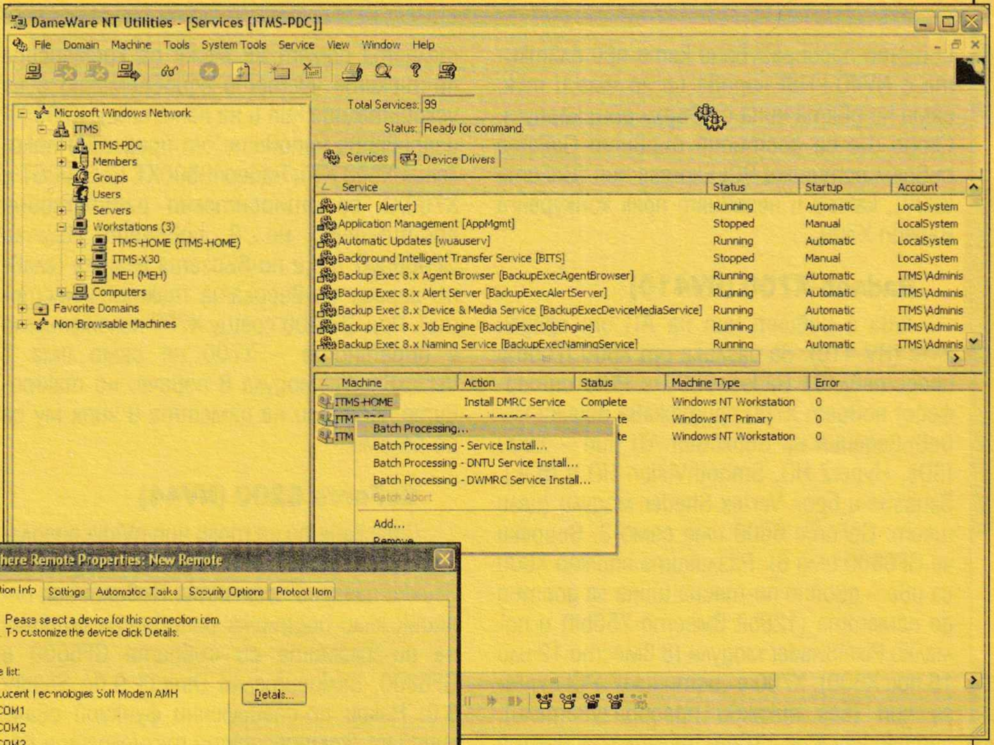
Преди да приключим с Windows насочените продукти, трябва да отбележим един много полезен за системния администратор инструмент - DameWare Mini Remote Control. Той е част от програмния пакет DameWare NT Utilities и има едно много важно предимство – не изисква да има инсталирано сървърно приложение на отдалечения компютър. Трябва само да имате потребител и парола с административни права и DameWare Mini Remote Control инсталира и стартира необходимия му софтуер през мрежата. След разпадане на връзката може автоматично да го деинсталира, така че да не заема излишни ресурси. Много е тромав като протокол, така че е трудно приложим по бавни линии.

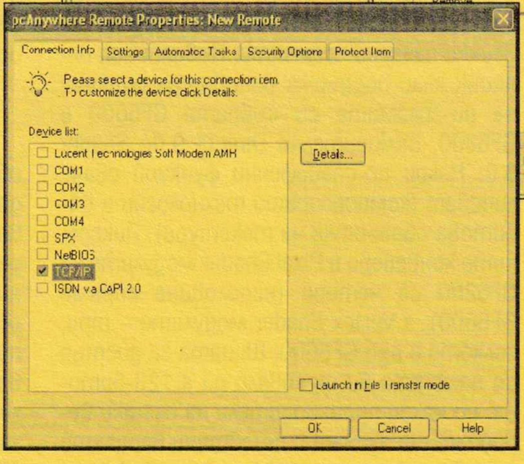
Linux

Когато говорим за отдалечен достъп до машини, работещи под Windows, трябва да отбележим, че има и клиент за Linux, който също работи по RDP протокол. Той се казва rdesktop и е включен във всички популярни Linux дистрибуции. Обратното, контрол на Linux от Windows работна станция, също е възможно, но с друг софтуер. VNC (*www.realvnc.com*) е безплатен продукт, който отдавна е заслужил уважението на потребителите. Клиенти и сървъри, работещи по VNC протокола, има за Windows, Linux, Mac, дори и за мобилни телефони! Сравнително прост за инсталация и конфигуриране, той е безценен в мултиплатформена среда.

XServer

Графичната среда на Linux се нарича XServer или просто X. Любопитното е, че още в нейната архитектура е заложена идеята за отдалечена работа. X сървърът изработва екранното изображение, но визуализацията е възложена на друг компонент, който може и да е отдалечен. В стандартния случай, той се свързва към локалния X сървър, но това съвсем не е задължително. Ако искате да използвате отдалечен XServer от Windows среда, можете да го направите като си инсталирате Linux емулацията Cygwin (http://www.cygwin.com).



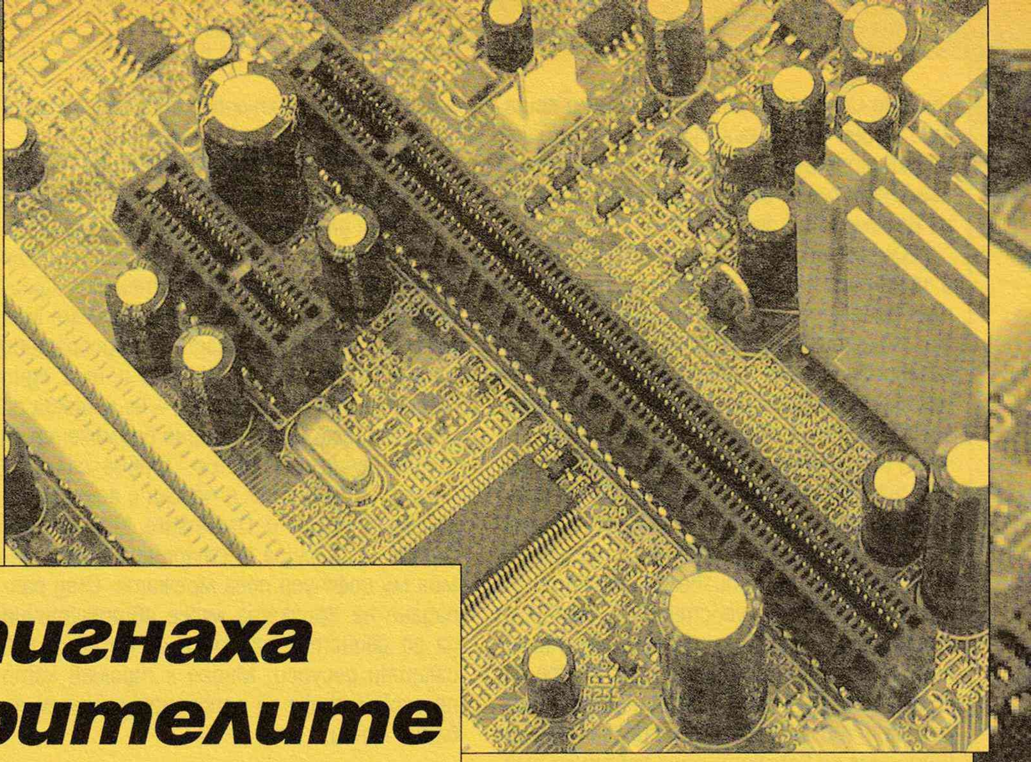


Една от алтернативните възможности за приложение на софтуера за отдалечен контрол е спестяването на хардуерен превключвател, ако имате един монитор, а ползвате два компютъра едновременно. Тогава на едната машина можете да включите монитора, а другата – да управлявате отдалечено от първата.

Когато трябва да се извърши дейност, нямаща софтуерно решение, винаги се прибягва до последната, неизменна и безотказна конфигурация – телефон плюс отдалечено управляван оператор. Комуникацията е по гласови протокол с горе-долу следния формат:

- Сега рестартирай десния сървър.
- Готово.
- Как ще е готово, аз още го виждам...
- Ама... мое дясно ли?...

Иван Дончев



До къде стигнаха видеоускорителите

В сравнение с ATI nVidia малко се забавиха с PCI Express поддръжката, но вече си наваксаха – обявените GF-PCX версии на GF-FX сериите (същия GPU ускорител плюс HSI интерфейсен конвертoрен чип от PEG16 – PCI Express for Graphics/16 линии – към AGP8x) се появяват на пазара. Започнало е производството и на NV45 GPU модули (NV40 чип и HSI чип върху една обща керамична подложка – за да се спести място върху платката и за по-къси и по-чисти сигнални линии между двата чипа) за GeForce 6800 "native" PCI Express (кавичките са, защото и NV45 не е истински PCIe чип – същото преобразуване като при платките с NV40+HSI чипове си го има и тук, само че двата чипа са върху общ корпус). Скоро ще са достъпни първият GeForce съвсем истински PCI Express чип (GeForce 6600), както и неговият пряк конкурент Radeon X700.

Radeon X700 (RV410)

Това е новият чип на ATI от среден клас (RV 410). За разлика от X600 (който представлява Radeon9600 с PCIe интерфейс) новият X700 притежава всички нововъведения на върховия ATI чип – X800 (3Dc, HyperZ HD, SmoothVision HD и т.н.). Запазва и броя Vertex Shader модули (цели шест; GeForce 6600 има само 3, въпреки че GF6800 има 6). Разликите спрямо X800 са две – двойно по-тясна шина за достъп до паметта (128bit вместо 256bit) и помалко PixelShader модули (8 вместо 12 или 16 при X800). X700 е „истински" PCI Express чип (без никакви преобразуватели), произведен е по 110nm технология (както X300 и GF6600, по-нова от използваната при X800/GF6800 130nm) и съдържа 110 милиона транзистора.

Недостатък спрямо GF6600, който X700 наследява от X800, е липсата на поддръжка на DX9c/Shader3.0 (ATI поддържа разширен DX9b/Shader2.0, но не и 3.0), но това няма да окаже съществено влияние при настоящите игри (вкл. Doom3 и Half-Life2).

ATI са обявили три модели платки: X700 XT (~200$) с чип, работещ на 475 MHz и 128MB памет на 525 MHz (1050 DDR), X700 Pro (отново ~200$) с чип, работещ на 420MHz и 256MB памет на 432MHz/864DDR и X700 (~150$) с чип, работещ на 400MHz и 128MB памет на 350MHz/700DDR. Pro моделът почти винаги (освен при игри/приложения с МНОГО текстури) ще е по-бавен от XT (допълнителната памет не може да компенсира по-ниските честоти едновременно и на ускорителния чип и на паметта). X700 XT изпреварва чиповете от предишно поколение X600 XT и Radeon9800XT. GF6600GT и X700XT са относително равностойни противници, но в повечето случаи GF6600GT ще е по-бързата платка (главно заради по-високата тактова честота). При GF6600 срещу X700 положението е обратното – X700 не само има 3 VertexShader модула в повече, но тактовите честоти на паметта и чипа му са по-големи.

GeForce 6200 (NV44)

С пускането на този чип nVidia предлагат „истински" PCI Express модели за всички пазарни сегменти. Новият чип от нисък клас поддържа основните функции на по-големите си събратя GF6600 и GF6800, включително DirectX 9.0c Shader 3.0. Някои по-специфични функции обаче липсват (компресиращи технологии и 64-битова обработка на текстури). Пиксел-ните конвейери и Pixel Shader модулите на GF6200 са четири (наполовина спрямо GF6600), а Vertex Shader модулите – три, колкото и при GF6600. Шината за достъп до паметта би трябвало да е 128-битова, но някои производители на платки вероятно ще пуснат и по-евтини варианти с 64-битова шина. NV44 се произвежда по 0.11um технология. В ниския клас nVidia засега са решили да не правят разслоение и затова NV44 ще се предлага само в един-единствен вариант – GeForce 6200 (без „GT" или „Ultra") с чип, работещ на 300MHz и препоръка за памет на 275MHz (550DDR). GF6200 платките нямат нужда от допълнително захранване (а вероятно ще се появят модели и без вентилатор – с малко по-голям радиатор) и за съжаление не поддържат SLI (паралелна работа на две платки). Засега не се очакват AGP модели, но не е изключено по-късно да се появи HSI чип, действащ в обратна посока (за включване на PCIe чипове като NV44 към AGP шина). Цената на 128MB GF6200 се очаква да бъде около 130$, а производителността на тези платки ще бъде по-добра от ATI X300 (GF6200 е с 25MHz по-бавен чип, но има един VS модул в повече, по-бърза памет и доста по-съвременна архитектура от R9600-базирания X300). GF6200 често достига и X600 Pro по производителност, но ATI и без това се смятат скоро изцяло да заменят X600 с X700, които са доста по-бързи. Като цяло GF6200 изглежда по-доброто решение в ниския клас (не само е по-бърз, но и поддържа Shader 3.0). NV44 е и ядрото, което евентуално може да бъде вградено в бъдещите nForce IGP чипсети за Athlon64.

Другите производители

XGI обявиха, че първо ще пуснат преобразувателен чип за Volari серията (подобно на nVidia HSI), а по-късно ще направят и native PCIe чипове (които се очаква да поддържат PixelShader 3.0, а евентуално и VertexShader 3.0). Наскоро XGI взеха решение освен чипове да разработват и продават цели видеоплатки. Доколко това решение ще бъде полезно за едва прохождащата компания, тепърва ще си проличава (3dfx и S3 загубиха от същия ход, а ATI тръгна в обратната посока и се отказаха от производството на видеоплатки, след като започна да продава чипове на независимите производители).

Matrox засега се концентрират върху разпространението на настоящите си AGP и PCI продукти (Parhelia, Millenium P и G; Low-Profile модификации с малък размер, три- и четиримониторни варианти) в някои специализирани области – за медицински, географски (GIS) и други приложения. Matrox PCIe платки можем да очак-

ваме едва догодина.

Мобилни решения

При мобилните компютри и ATI, и nVidia заявяват желание да направят базирани на PCI Express сменяеми модули за графичната подсистема (памет + GPU/ускорител чип). Модулният подход има няколко предимства. Крайният лаптоп потребител има възможност за подмяна и осъвременяване на видеоускорителя. Производителите могат много по-бързо да пускат модели с най-новите ускорители (без да преработват дънната платка на лаптопа), или да предлагат един и същ лаптоп с различни ускорители, в зависимост от желанието на конкретния купувач.

ATI са малко по-напред от nVidia по отношение на PCI Express чиповете за мобилни компютри – вече предлагат Mobility Radeon X600. Засега се чуват слухове за GeForce 6800 Go, въпреки че от nVidia чиповете, най-подходящи за лаптоп, биха били GeForce 6600 Go и GeForce 6200 Go.

Повечето лаптопи използват nVidia или ATI ускорители, освен тези, които са с вграден в чипсета графичен контролер – Intel, SiS, VIA/S3, ATI, ALi/Trident. nVidia предлага nForce3 Go чипсети за мобилни компютри, но за съжаление, както и останалите nF3 модификации, те нямат вградено видео. ALi предлага чипсети с вграден Trident CyberBladeXP контролер, но след обединението на Trident и XGI не е ясно дали ще получи правото да използва (срещу заплащане на лицензионна такса естествено) бъдещите му версии (Volari V3). Все по-голяма рядкост на пазара са лаптопите с други (нито вградени, нито ATI/Nvidia) видеоконтролери – Trident (CyberBladeXP) и Silicon Motion (Lynx3D). Това е разбираемо, като се има предвид ниската им производителност и вече остарелия им набор функции. По-новите модели Mobility Radeon, GeForce Go и чипсетите с вградено видео (IGP – Integrated Graphics Processor) не им отстъпват и в области като вградената поддръжка на LCD дисплеи и многомониторната работа (LCD на лаптопа, TV-Out и VGA изходи за външни монитори/телевизори) – едни от основните предимства на Trident и Silicon Motion в миналото.

Екстремни видеоускорители

3DLabs (подразделение на Creative) обявиха най-новия си продукт – Wildcat Realizm 800. В тази платка се използва две P20 GPU-та – AGP8x, 256-битова шина за достъп до паметта, с по 256MB DDR памет всяко, OpenGL1.5 (с готовност за 2.0), DirectX9 PixelShader 3.0 и VertexShader 2.0. Двете P20 са свързани със специален VSU чип, който предоставя външния PCI Express x16 интерфейс, изпълнява някои геометрични функции и има допълнителни 128MB памет достъпни чрез 128-битова шина. Общата памет на платката е 640MB, а освен това текстурите се споделят и не трябва да се записват поотделно в паметта на всеки P20 чип – най-вероятно VSU-то подпомага споделянето на данни между двата P20. Допълнителен модул предоставя поддръжка за Framelock и Genlock възможности за синхронизация.

Професионалните решения на ATI са по-скромни. FireGL серията (наследник на Diamond платките с IBM ускорителни чипове) вече използва най-новите Radeon чипове, включително X800 PCI Express. Върховият модел FireGL V7100 е с 256MB памет достъпна чрез 256-битова шина.

nVidia е по-настъпателна в този сегмент и сериозно конкурира 3DLabs. Предлагат се множество QuadroFX варианти, базирани на GeForceFX с HSI преобразувател чип. QuadroNVS280 (двумониторна платка със скромни 3D възможности) също има PCI Express/HSI вариант. QuadroFX 600 PCI (256MB) е двумониторна платка за обикновена 32bit PCI шина и е предназначена да допълва по-мощните си AGP8x и PEG16 събратя там, където са необходими повече монитори. nVidia предлага няколко QuadroFX „G" модела, поддържащи Framelock и Genlock, както и един „SDI" модел, специално предназначен за телевизионни станции, където няколко видеопотока се наслагват един върху друг и комбинацията от тях се предава в ефира. Върховият QuadroFX модел е 4400 (съответно и 4400G) и струва над 2500$. Това е PCI Express x16 (PEG16) платка, базирана на GeForce6800 (256-битова шина за достъп до паметта). QuadroFX4400 идва с 512MB памет и наследява SLI възможностите на GF6800, т.е. две платки FX4400 могат да се свържат заедно в един компютър (общо 1GB видеопамет, но без споделяне на текстурите). Като цяло тенденцията „геймърски" чипове да изместват „утвърдените архитектури" дори в професионалната област се запазва.

Стоян Спахиев

Модели 128MB[1]	Слот	GPU MHz[2]	RAM				Конвейерни модули				Цена, $[3]
			MHz[2]	DDR[2]	Bit	GB/s	PS	MP/s	VS	MV/s	
Geforce 6800 Ultra 256MB[4]	PCIe x16	400MHz	550MHz	1100	256	35	16	6400	6	2400	500$
Geforce 6800GT 256MB[4]	PCIe x16	350MHz	500MHz	1000	256	32	16	5600	6	2100	400$
Geforce 6600GT[4]	PCIe x16	500MHz	500MHz	1000	128	16	8	4000	3**	1500	200$
Geforce 6600	PCIe x16	300MHz	300MHz	600	128	9.6	8	2400	3**	900	150$
Geforce 6200	PCIe x16	300MHz	275MHz	550	128*	8.8*	4	1200	3	900	130$
GeforcePCX 5900	PCIe x16	350MHz	275MHz	550	256	18	8	2800	4	1400	195$
GeforcePCX 5750	PCIe x16	425MHz	275MHz	550	128	9	4	1700	3	1275	155$
GeforcePCX 5300	PCIe x16	250MHz	200MHz	400	128*	6.4*	2	1000	1	250	85$
Radeon X800 XT Platinum 256MB	PCIe x16	500MHz	500MHz	1000	256	32	16	8000	6	3000	500$
Radeon X700 XT	PCIe x16	475MHz	525MHz	1050	128	17	8	3800	6	2850	200$
Radeon X700 Pro 256MB	PCIe x16	420MHz	432MHz	864	128	14	8	3360	6	2520	200$
Radeon X700	PCIe x16	400MHz	350MHz	700	128	11	8	3200	6	2400	150$
Radeon X600 XT	PCIe x16	500MHz	370MHz	740	128	12	4	2000	2	1000	200$
Radeon X600 Pro	PCIe x16	400MHz	300MHz	600	128	9.6	4	1600	2	800	150$
Radeon X300	PCIe x16	325MHz	200MHz	400	128	6.4	4	1300	2	650	130$
Radeon X300SE	PCIe x16	325MHz	200MHz	400	64	3.2	4	1300	2	650	100$
Geforce 6850 Ultra 256MB	AGP8x	450MHz	550MHz	1100	256	35	16	7200	6	2700	550$
Geforce 6800 Ultra 256MB	AGP8x	400MHz	550MHz	1100	256	35	16	6400	6	2400	500$
Geforce 6800GT 256MB	AGP8x	350MHz	500MHz	1000	256	32	16	5600	6	2100	400$
Geforce 6800	AGP8x	325MHz	350MHz	700	256	22	12	3900	5**	1625	300$
GeforceFX5950Ultra 256MB	AGP8x	475MHz	475MHz	950	256	30	8	3800	4	1900	450$
GeforceFX 5900 Ultra 256MB	AGP8x	450MHz	425MHz	850	256	27	8	3600	4	1800	400$
GeforceFX 5900	AGP8x	425MHz	425MHz	850	256	27	8	3400	4	1700	200$
GeforceFX 5900XT	AGP8x	400MHz	400MHz	800	256	26	8	3200	4	1600	185$
GeforceFX 5700 Ultra	AGP8x	475MHz	450MHz	900	128	14	4	1900	4	1900	180$
GeforceFX 5700	AGP8x	425MHz	275MHz	550	128	8.8	4	1700	4	1700	145$
GeforceFX 5700LE	AGP8x	250MHz	200MHz	400	128	6.4	4	1000	4	1000	91$
GeforceFX 5500	AGP8x	270MHz	200MHz	400	128*	6.4*	2	1080	1	270	70$
GeforceFX 5200	AGP8x	250MHz	200MHz	400	128*	6.4*	2	1000	1	250	65$
Geforce4 MX440	AGP8x	275MHz	250MHz	500	128*	8*	2	1100	0***	0***	55$
Geforce2 MX400 64MB	AGP4x	200MHz	166MHz	166	128*	2.7*	2	800	0***	0***	30$
Radeon X800 XT Platinum 256MB	AGP8x	520MHz	560MHz	1120	256	36	16	8320	6	3120	500$
Radeon X800 Pro 256MB	AGP8x	475MHz	450MHz	900	256	29	12	5700	6	2850	400$
Radeon X800	AGP8x	425MHz	400MHz	800	256*	26	8	3400	6	2550	300$
Radeon 9800XT 256MB	AGP8x	?412MHz	365MHz	730	256	23	8	?3296	4	?1648	400$
Radeon 9800 Pro	AGP8x	380MHz	340MHz	680	256	21	8	3040	4	1520	250$
Radeon 9800	AGP8x	350MHz	300MHz	600	256*	19*	8	2800	4	1400	225$
Radeon 9800SE	AGP8x	360MHz	340MHz	680	256*	21*	4	1440	4	1440	160$
Radeon 9600XT	AGP8x	?500MHz	300MHz	600	128	9.6	4	?2000	4	?2000	155$
Radeon 9600 Pro	AGP8x	400MHz	300MHz	600	128	9.6	4	1600	4	1600	150$
Radeon 9600	AGP8x	325MHz	200MHz	400	128	6.4	4	1300	4	1300	100$
Radeon 9550	AGP8x	250MHz	200MHz	400	128	6.4	4	1000	4	1000	85$
Radeon 9600SE	AGP8x	325MHz	200MHz	400	64	3.2	4	1300	4	1300	75$
Radeon 9550SE	AGP8x	250MHz	200MHz	400	64	3.2	4	1000	4	1000	75$
Radeon 9200	AGP8x	250MHz	200MHz	400	128*	6.4*	4	1000	2	500	70$
Radeon 9250	AGP8x	240MHz	200MHz	400	128*	6.4*	4	960	2	480	70$
Radeon 9200SE	AGP8x	200MHz	166MHz	333	64	2.7	4	800	2	400	50$

GB/s – гигабайта в секунда - пропускателен капацитет на паметта; PS – Pixel Shader, VS – Vertex Shader, MP/s – милиона пиксела в секунда (милиона текстури в секунда при GeForce FX5500, GeForce X5200/PCX5300, GeForce 4MX, GeForce 2MX, които имат по два текстурни модула за всеки пикселен конвейер).

* твърде е възможно да попаднете на платка с двойно по-тясна шина за достъп до паметта.

** спецификацията не е уточнена от nVidia - има вероятност да попаднете на чип с още един допълнителен VS.

*** GF4MX, GF2MX поддържат максимум DirectX 7 (T&L engine) и нямат Vertex Shader модули (въведени с DX8).

1. Цените са за платки със 128MB памет, освен ако изрично не е написано друго; по принцип повечето чипове от среден клас се предлагат и в платки с по 256MB, а тези от нисък – с по 64MB.

2. Някои производители на платки пускат чиповете на малко по-различни (и по-високи и по-ниски) честоти, в зависимост от това какво охлаждане са сложили и други съображения. GF2MX не използва DDR памет, а обикновена SDRAM.

3. Някои все още не се продават - препоръчителна цена от GPU производителя.

4. Поддържа двуплатковa работа в SLI режим.

За известно време AMD нямаха процесор, специално предвиден за ниския клас компютри (какъвто беше Duron – Athlon с по-малко кеш памет) – просто цените на по-бавните (и по-стари) AthlonXP спадаха при появата на по-бързи модели. От AMD обаче преценили, че неминуемото сравнение между Celeron и съпоставимите с него като цена AthlonXP вреди на марката Athlon (която би следвало да се сравнява единствено с върховите постижения на Intel). Затова отново въвеждат линия „евтини процесори" с различна марка – Sempron.

AMD Sempron, Athlon64 4000+ и FX55

Socket A (462)

Под марката Sempron всъщност се продават два съвсем различни процесора – първият представлява просто AthlonXP с надпис „Sempron" (той естествено се използва със SocketA дъна). При еднакви модели номера Sempron е по-бавен от AthlonXP. Като прибавим към това и множеството различни варианти AthlonXP с един и същ моделен номер, объркването става пълно (за справки – таблицата).

Socket 754

Вторият вид Sempron процесори представляват леко модифициран вариант на Athlon64 – използват Socket754 и запазват почти всички негови функции (вграден контролер за DDR памет; Cool'n'Quiet технология за намаляване на тактовата честота, когато процесорът не е натоварен; NX-бит, поддържан от WindowsXP ServicePack2 и предотвратяващ достъпа на приложенията до области от паметта, които не са изрично заделени за тях от операционната система – затруднява донякъде вирусите и троянските коне; 128KB кеш от първо ниво; HyperTransport канал за връзка с чипсета). Единствената функция, която е изключена в Socket754 Sempron, е поддръжката на 64-битовите режими на работа (x86-64 архитектура, наричана още AMD64 и EM64T). Засега това не е фатално – 64-битовите версии на Windows отново бяха отложени – за началото на 2005-та, а и едва ли изведнъж ще излязат много 64-битови приложения. Единственият Socket754 (едноканален контролер на паметта) модел засега е Sempron 3100+, работещ на 1.8GHz и имащ 256KB кеш от второ ниво (наполовина на най-малкия Athlon64). Заради по-малкия кеш ядрото е по-евтино за производство. Първоначално SocketA моделите са доста повече, тъй като все още няма достатъчно дънни платки за Socket754 с вградено видео. Преди изцяло да преминат към новата платформа AMD изчакват да се увеличи асортиментът дъна с VIA K8M800 и SiS760, както и евентуално да се появят такива с ATI Radeon IGP и nVidia nForce IGP.

В началото на 2005-та се очакват още 4-5 Sempron процесора, всички от които ще са за Socket754. AMD обявиха, че няма да пускат повече S754 Athlon64 процесори след 3700+ и Sempron ще остане едноличен господар на този цокъл. До края на 2005-та се очаква да се появят и първите Socket939 (двуканален контролер на паметта) Sempron. AMD предпочитат евтините им процесори да имат поне една съществена разлика от по-големите си събратя (за да може да се продават повече от по-скъпите) и това засега е 64-битовата поддръжка. Затова не можем да очакваме да я включат преди да бъдат принудени – или когато масовият софтуер (най-вече поредната версия на Windows) започне да ИЗИСКВА x86-64 (т.е. да не тръгва на сегашните 32-битови процесори) или когато Intel пуснат Celeron D (или Celeron M) с поддръжка на x86-64 (все пак AMD като изобретатели на x86-64 не могат да си позволят да изостанат от Intel точно в тази сфера).

Mobile

AMD все повече се фокусират върху най-бързо растящия PC сегмент – преносимите компютри. Затова и новите процесори от „нисък клас" още от началото имат и мобилни представители.

Два модела са с консумация 25W – 2800+ (1.6GHz, 256K кеш от второ ниво) и 2600+ (1.6GHz, наполовина изключен кеш от второ ниво – 128KB). Тези модели според AMD са предвидени за „Thin and Light" (тънки и леки) лаптопи. От друга страна, Celeron M процесорите на Intel, които имат същата 25W консумация, са предвидени за „обикновени" лаптопи – за разлика от LV/ULV (Ultra Low Voltage) Celeron M, предвидени за „тънки и леки".

Три Sempron модела са с консумация 62W – 3000+ (1.8GHz, 128K кеш), 2800+ (1.6GHz, 256K), 2600+ (1.6GHz, 128K) и според AMD са предвидени за "обикновени" лаптопи. Отново класификацията на Intel е различна – за обикновени лаптопи те препоръчват 25W Celeron M, докато процесори с по-близка до 62W консумация (Celeron D – 73W) следва да намират място в "DeskTop Replacement" (заместители на настолен компютър) лаптопи, които нито се преместват често (защото са тежички), нито могат да работят дълго време на батерии.

Socket939

Освен множеството Sempron процесори AMD обявиха и няколко нови Athlon64. Въпреки решението на Intel да се откажат от 4GHz Pentium4 (вместо по-високи честоти догодина ще удвояват кеш паметта и т.н.) AMD продължават да повишават тактовата честота на процесорите си – Athlon64FX55 работи на 2.6GHz и има 1MB кеш (FX53 – 2.4GHz, 1MB кеш). A64FX55 ще се предлага единствено в Socket939. FX55 се произвежда по досега използваната за Athlon64 130nm Silicon-on-Insulator (SoI, понижава консумацията) технология, но с едно съществено нововъведение – за някои области се прилага и Strained Silicon технология (отново понижаваща консумация), която и позволява достигането на такава висока (за A64 ядрата) честота. Intel прилагат Strained Silicon за всички свои 90nm процесори (Pentium 4 "E"/"A" – с 1MB кеш, Celeron D – 256K кеш и др.). С пускането на FX55 спира продажбата на FX53. AMD спазват решението си във всеки един момент наличният FX чип да предлага максималната възможна производителност.

Обявен е и Athlon64 4000+ (S939), който има същите характеристики като спрения вече A64FX53 – 2.4GHz тактова честота и 1MB кеш от второ ниво. Единствената разлика между тях е в това, че множителят на A64FX процесорите по принцип (и FX53 в частност) е напълно отключен (можете както да го увеличавате, така и да го намалявате), докато при A64/4000+ може само да се намалява. Увеличаването на множителя е полезно, когато искаме да overclock-ваме само процесора, без да се променят честотите на останалите компоненти (чипсет, памет и други интерфейси).

Athlon64 досега държеше лидерската позиция по отношение на производителността при игрите и много други приложения. С пускането на FX55 тази позиция се затвърждава, а и в някои от малкото области, където досега P4/3.6GHz или P4XE/3.4GHz бяха по-бързи, A64FX55 успява да обърне нещата в своя полза.

Цените на върховите модели са такива, че малко хора могат да си ги позволят. За останалите също има добра новина – освен досегашните 3500+ и 3800+ A64 с двуканален контролер на паметта (S939) вече се предлагат и по-евтини 3000+ и 3200+ модели. Socket939 Athlon64 3000+ (1.8GHz) и 3200+ (2GHz) са първите процесори на AMD, произведени по 90nm технология (при която се използва SoI, но не и Strained Silicon – може би тази техника ще се използва при по-високите тактови честоти). Те имат по 512KB кеш от второ ниво и са изградени от 68.5 милиона транзистора и ядрото им заема 84mm2 (512K 130nm A64 – 68.5мил./144mm2, 1MB 130nm

A64 – 106мил./193mm2, 1MB 90nm P4 – 125мил./112mm2, очаква се 1MB 90nm A64 да заема 115mm2). За съжаление новите 90nm представляват просто „смалени" версии на 130nm A64, а очакваните подобрения (SSE3 поддръжка и др.) ще се появят чак догодина в следващата ревизия на ядрото. Athlon64 3500+ (2.2GHz, 512K, S939) вече се предлага и в 90nm вариант.

Мобилните компютри също получават 90nm Athlon64 чипове – досегашните 130nm "Low Power" чипове (които почти никой производител на лаптопи не използваше) набързо бяха заменени с 90nm Socket754 модели с консумация 35W, 512K кеш от второ ниво и работещи на 1.6GHz (2700+), 1.8GHz (2800+) и 2GHz (3000+).

При равни тактови честоти настолните 90nm A64 консумират с около 20W по-малко енергия от своите 130nm събратя (67W срещу 89W; За FX55 данните са противоречиви – 89W като останалите или 105W), а и се загряват с 5-8°C по-малко и през 2005-та можем да очакваме последователно повишение на честотите поне до 3GHz (90nm 2.2GHz A64 – 55°C при натоварване). Въобще A64 не само е по-бърз от P4, но и се загрява доста по-малко. Преходът на AMD към по-фината 90nm технология изглежда е минал доста по-гладко, отколкото при Intel (90nm P4 3.4GHz консумира 103W – ПОВИШАВА с ~20W консумацията спрямо 130nm P4 3.4GHz; 90nm P4 3.6GHz – 115W). Все пак и AMD също срещат затруднения – за първи път при преход към нова технология първите процесори произведени чрез нея са с по-ниска тактова честота от максималната на произведените чрез по-старата – ако всичко беше наред, A64 4000+ още отсега щеше да е 90nm 2.6GHz 512K (какъвто със сигурност ще се появи след известно време, защото е и по-бърз от сегашния и по-евтин за производство). Забелязва се и друга тенденция – охладителите (най-вече радиаторите, но и вентилаторите към тях) стават все по-големи (и по-скъпи както в абсолютни единици, така и като съотношение с цената на охлаждания процесор) – все повече транзистори (греещият елемент) се натъпкват в ограниченото пространство (т.е. и ограничена топлоотдаваща повърхност) на процесорното ядро; медните подложки са нещо нормално, а често се срещат и изцяло медни радиатори. Дано изискванията към топлоотдаването не се повишат дотолкова, че да се наложи да се използват сребърни подложки (среброто е най-добре топлоотдаващият метал).

Като цяло изглежда, че физическите ограничения при работата с толкова малки размери се преодоляват все по-трудно и не трябва да се учудваме, ако преходът към 65nm (очакван през 2006-та) се забави известно време при всички производители.

Стоян Спахиев

Основни параметри на някои модели процесори и техните платформи

Процесор	Цокъл (гнездо)	Ядро	GHz	Системна шина		Използваем кеш	RAM Памет, синхронно [2]		I/O, GB/s	Цена, $ [4]
				MHz	GB/s		Тип	GB/		
Duron	SocketA(462)	130 nm	1.3GHz	200	1.6	128K+64K	PC1600	3.2	1	няма ги
Duron	SocketA(462)	130 nm	1.4GHz	266	2.1	128K+64K	PC2100	4.2	1	няма ги
Duron	SocketA(462)	130 nm	1.6GHz	266	2.1	128K+64K	PC2100	4.2	1	няма ги
Sempron 2200+	SocketA(462)	130 nm	1.5GHz	333	2.7	128K+256K	PC2700	5.4	1	50$
Duron	SocketA(462)	130 nm	1.8GHz	266	2.1	128K+64K	PC2100	4.2	1	45$
Sempron 2300+	SocketA(462)	130 nm	1.58GHz	333	2.7	128K+256K	PC2700	5.4	1	53$
AthlonXP 2000+	SocketA(462)	130 nm	1.66GHz	266	2.1	128K+256K	PC2100	4.2	1	70$
Sempron 2400+	SocketA(462)	130nm	1.66GHz	333	2.7	128K+256K	PC2700	5.4	1	65$
Sempron 2500+	SocketA(462)	130nm	1.75GHz	333	2.7	128K+256K	PC2700	5.4	1	80$
AthlonXP 2200+	SocketA(462)	130nm	1.8GHz	266	2.1	128K+256K	PC2100	4.2	1	75$
Sempron 2600+	SocketA(462)	130 nm	1.83GHz	333	2.7	128K+256K	PC2700	5.4	1	95$
AthlonXP 2400+	SocketA(462)	130 nm	2GHz	266	2.1	128K+256K	PC2100	4.2	1	80$
AthlonXP 2500+	SocketA(462)	130 nm	1.83GHz	333	2.7	128K+512K	PC2700	5.4	1	90$
AthlonXP 2600+	SocketA(462)	130 nm	1.91GHz	333	2.7	128K+512K	PC2700	5.4	1	100$
AthlonXP 2600+	SocketA(462)	130 nm	2.13GHz	266	2.1	128K+256K	PC2100	4.2	1	105$
Sempron 2800+	SocketA(462)	130 nm	2GHz	333	2.7	128K+256K	PC2700	5.4	1	120$
Sempron 3000+	SocketA(462)	130 nm	2GHz	333	2.7	128K+512K	PC2700	5.4	1	145$
AthlonXP 2800+	SocketA(462)	130 nm	2.08GHz	333	2.7	128K+512 K	PC2700	5.4	1	140$
AthlonXP 2700+	SocketA(462)	130 nm	2.16GHz	333	2.7	128K+256K	PC2700	5.4	1	130$
AthlonXP 3000+	SocketA(462)	130 nm	2.16GHz	333	2.7	128K+512K	PC2700	5.4	1	165$
AthlonXP 3000+	SocketA(462)	130 nm	2.1GHz	400	3.2	128K+512K	PC3200	6.4	1	165$
AthlonXP 3200+	SocketA(462)	130 nm	2.2GHz	400	3.2	128K+512K	PC3200	6.4	1	220$
*Athlon64 2400+	Socket754	130nm Sol	1.2GHz ?	1200	9.6	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	?
*Athlon64 2600+	Socket754	130nm Sol	1.6GHz	1600	12.8	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	?
Sempron 3100+	Socket754	130nm Sol	1.8GHz	1800	14.4	128K+256K	PC3200	3.2	6.4	150$
Athlon64 2800+	Socket754	130nm Sol	1.8GHz	1800	14.4	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	155$
*Athlon64 3100+	Socket754	130nm Sol	1.8GHz	1800	14.4	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	?
Athlon64 3000+	Socket939	130nm Sol	1.8GHz	1800	14.4	128K+512K	PC3200	6.4	8	163$
Athlon64 3000+	Socket754	130nm Sol	2GHz	2000	16	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	163$
Athlon64 3200+	Socket754	130nm Sol	2GHz	2000	16	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	208$
Athlon64 3200+	Socket939	130nm Sol	2GHz	2000	16	128K+1M	PC3200	6.4	8	208$
Athlon64 3200+	Socket754	130nm Sol	2.2GHz	2200	17.6	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	208$
Athlon64 3400+	Socket754	130nm Sol	2.2GHz	2200	17.6	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	238$
Athlon64FX-51	Socket940	130nm Sol	2.2GHz	2200	17.6	128K+1M	PC3200	6.4 [3]	6.4	няма ги
Athlon64 3500+	Socket939	90/130nm Sol	2.2GHz	2200	17.6	128K+512K	PC3200	6.4	8	288$
*Athlon64 3600+	Socket939	130nm Sol	2.2GHz	2200	17.6	128K+1M	PC3200	6.4	8	?
Athlon64 3400+	Socket754	130nm Sol	2.4GHz	2400	19.2	128K+512K	PC3200	3.2	6.4	238$
Athlon64 3700+	Socket754	130nm Sol	2.4GHz	2400	19.2	128K+1M	PC3200	3.2	6.4	470$
Athlon64FX-53	Socket940	130nm Sol	2.4GHz	2400	19.2	128K+1M	PC3200	6.4 [3]	6.4	няма ги
Athlon64 3800+	Socket939	130nm Sol	2.4GHz	2400	19.2	128K+512K	PC3200	6.4	8	643$
Athlon64 4000+	Socket939	130nm Sol	2.4GHz	2400	19.2	128K+1M	PC3200	6.4	8	729$
Athlon64FX-53	Socket939	130nm Sol	2.4GHz	2400	19.2	128K+1M	PC3200	6.4	8	няма ги
Athlon64FX-55	Socket939	130nm Sol Str	2.6GHz	2600	20.8	128K+1M	PC3200	6.4	8	827$
Celeron	Socket478	130nm	2.4GHz	400	3.2	12Kuop+128K	PC1600	3.2	1	69$
Celeron D 320	Socket478	90nm Str	2.4GHz	533	4.2	12Kuop+256K	PC2100	4.2	1	69$
Pentium4 "A"	Socket478	90nm Str	2.4GHz	533	4.2	12Kuop+1MB	PC2100	4.2	1	136$
Pentium4**	Socket478	130nm	2.4GHz	800	6.4	12Kuop+512K	PC3200	6.4	1	136$
Celeron	Socket478	130nm	2.5GHz	400	3.2	12Kuop+128K	PC1600	3.2	1	79$
Celeron D 325	Socket478	90nm Str	2.53GHz	533	4.2	12Kuop+256K	PC2100	4.2	1	79$
Celeron	Socket478	130nm	2.6GHz	400	3.2	12Kuop+128K	PC1600	3.2	1	83$
Celeron D 330	Socket478	90nm Str	2.66GHz	533	4.2	12Kuop+256K	PC2100	4.2	1	83$
Celeron	Socket478	130nm	2.7GHz	400	3.2	12Kuop+128K	PC1600	3.2	1	93$
Celeron	Socket478	130nm	2.8GHz	400	3.2	12Kuop+128K	PC1600	3.2	1	103$
Celeron D 335	Socket478	90nm Str	2.8GHz	533	4.2	12Kuop+256K	PC2100	4.2	1	103$
Pentium4 "A"	Socket478	90nm Str	2.8GHz	533	4.2	12Kuop+1MB	PC2100	4.2	1	163$
Pentium4 "E"	Socket478	90nm Str	2.8GHz	800	6.4	12Kuop+1M	PC3200	6.4	1	178$
Pentium4 520	Socket775	90nm Str	2.8GHz	800	6.4	12Kuop+1M	PC3200	6.4	1	163$
Pentium4**	Socket478	130nm	2.8GHz	800	6.4	12Kuop+512K	PC3200	6.4	1	178$
Pentium4 "E"	Socket478	90nm Str	3GHz	800	6.4	12Kuop+1M	PC3200	6.4	1	178$
Pentium4 530	Socket775	90nm Str	3GHz	800	6.4	12Kuop+1M	PC3200	6.4	1	178$
Pentium4**	Socket478	130nm	3GHz	800	6.4	12Kuo p+512K	PC3200	6.4	1	178$
Pentium4 "E"	Socket478	90nm Str	3.2GHz	800	6.4	12Kuop+1M	PC3200	6.4	1	218$
Pentium4 540	Socket775	90nm Str	3.2GHz	800	6.4	12Kuop+1M	PC3200	6.4	1	218$
Pentium4	Socket478	130nm	3.2GHz	800	6.4	12Kuop+512K	PC3200	6.4	1	218$
Pentium4 XE	Socket478	130nm	3.2GHz	800	6.4	12Kuop+2M	PC3200	6.4	1	925$
Pentium4 "E"	Socket478	90nm Str	3.4GHz	800	6.4	12Kuop+1M	PC3200	6.4	1	278$
Pentium4 550	Socket775	90nm Str	3.4GHz	800	6.4	12Kuop+1M	PC3200	6.4	1	278$
Pentium4	Socket478	130nm	3.4GHz	800	6.4	12Kuop+512K	PC3200	6.4	1	278$
Pentium4 XE	Socket478	130nm	3.4GHz	800	6.4	12Kuop+2M	PC3200	6.4	1	1000$
Pentium4 XE	Socket775	130nm	3.4GHz	800	6.4	12Kuop+2M	PC3200	6.4	1	1000$
Pentium4 560	Socket775	90nm Str	3.6GHz	800	6.4	12Kuop+1M	PC3200	6.4	1	417$

* засега непотвърдени слухове

** на тази честота често се срещат Pentium4 процесори и с по-бавна системна шина и/или по-малко кеш

1. системната шина и контролерът на паметта при Opteron/A64 са вградени в процесора. За връзка с останалите устройства (чипсет, портове и слотове) вместо системната шина (както при AXP, P4 и останалите процесори) се използват HyperTransport връзки – скоростта им е дадена в графа "Периферия" (I/O).

2. синхронно, т.е. еднакви тактови честоти на RAM паметта и процесорната шина; пропускателният капацитет (графа „GB/s") може да е различен при един и същ тип памет в зависимост от това дали контролерът е едно- или двуканален. Когато контролерът е в чипсета (а не в процесора) са дадени данни за най-добрия чипсет за съответната платформа (най-често двуканален)

3. Socket940 процесорите изискват специална буферирана памет, която е предназначена за сървъри и е малко по-бавна

4.някои от цените важат при покупка на минимум 1000 броя

Възможности и поддържани набори инструкции

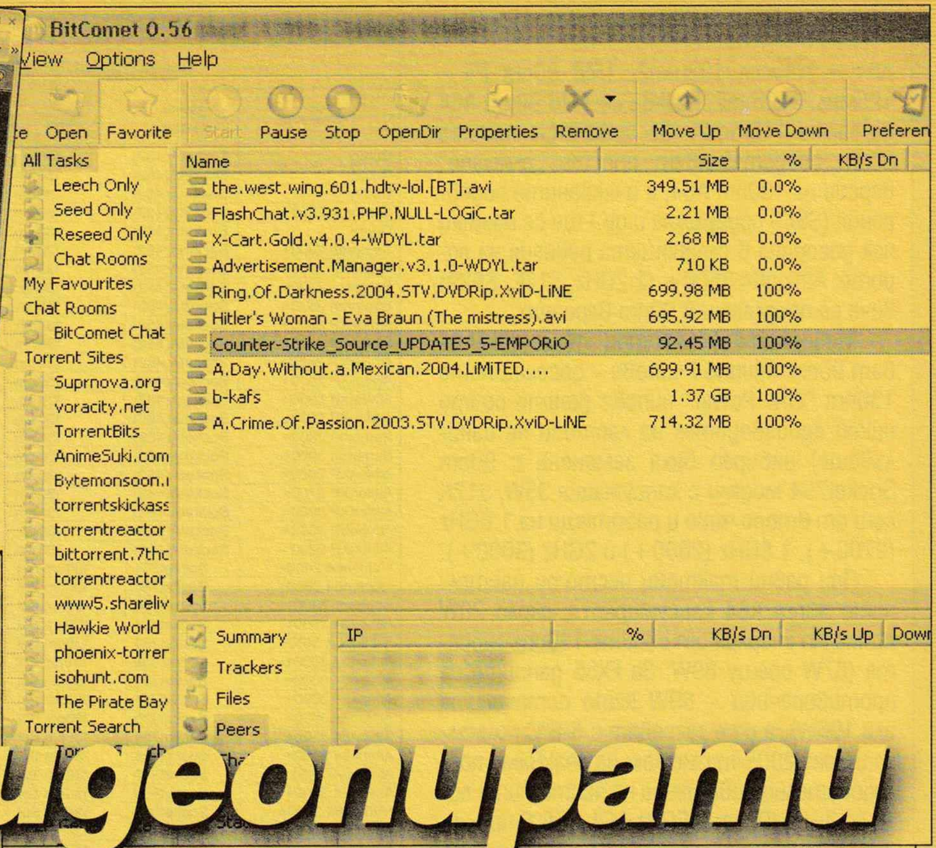
Процесор	x86-32 (80386+)	x87 (80387+)	MMX	MMX+ (Cyrix)	3DNow!	SSE	3D Now!+	SSE2	Hyper Threading	SSE3	NX-bit [1]	C'n'Q [2]	x86-64 [3] (80886+)
SocketA (Duron, AthlonXP, S462 Sempron)	×	×	×		×	×	×						
AthlonXP	×	×	×		×	×	×						
Celeron	×	×	×			×		×					
Pentium4, Pentium4 XE	×	×	×			×		×	×				
Celeron D 3xx, Pentium4 "A"	×	×	×			×		×		×			
Pentium4 "E", Pentium4 5xx	×	×	×			×		×	×	×			
S754 Sempron	×	×	×	×	×	×	×	×			×	×	
Athlon64/FX	×	×	×	×	×	×	×	×			×	×	×

1. Една и съща функция, но с различни наименования - AMD: Non-eXecute (NX) bit или Intel: eXecude Disable (XD) bit; поддържа се от WinXP SP2 (някои приложения трябва да се обновят, за да работят при включен NX-bit)

2. В зависимост от процесора е реализирана различна технология – AMD: Cool'n'Quiet или Intel: Enchanced SpeedStep Technology; изисква инсталиране на драйвер и работи ако се поддържа от конкретните BIOS и дънна платка

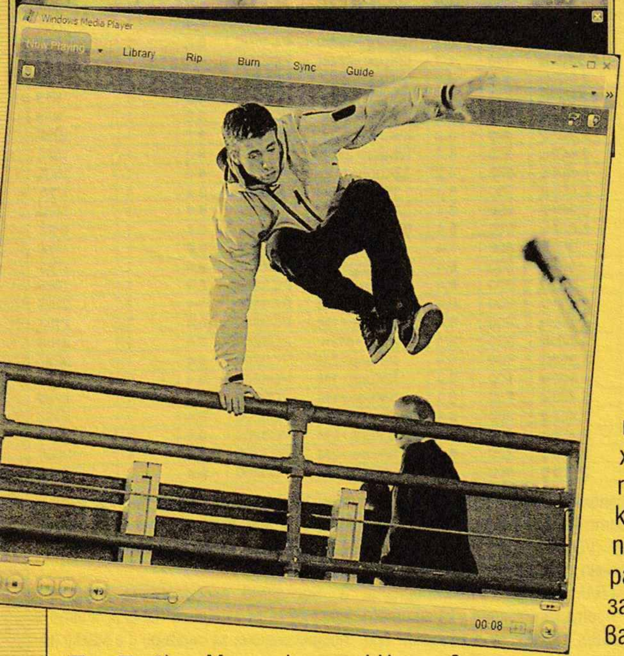
3. x86 64-bit ISA (Instruction Set Architecture), една и съща функция (документираните ѝ възможности), но с различни наименования – AMD: AMD64 или Intel: EM64T (Enchanced Memory 64 Technology); ще се поддържа от WinXP Pro x64 и Windows Server 2003 x64





Видеопирати





Майкъл Мур по кината! Не, това не е новина. Вече сте го гледали преди три месеца, когато му беше времето. Индустрията не харесва това, че вие гледате неща преди момента, в който тя ви е определила да гледате...

Точите филми? Е, защо точите, бе, момчета...

Нещо се случи през тази есен. Не, не, нямам предвид неочакваните 25-градусови дни малко преди ноември. Нито пък започването на учебната година. Думата ми е за фрий сървърите. Нещо се случи с тях. Какво точно, може би знаят само добре прикритата група собственици на въпросните онлайн кладенци за данни. Ако трябва да резюмираме в едно изречение – фрий сървърите започнаха да изчезват, макар че не са изчезнали, въпреки че някои от тях преустановиха да работят, докато други увеличиха техническите си капацитети, защото трети пък внезапно решиха, че не им е интересно вече. Стана ли ви ясно? Не? Всъщност това е и май целта. Защото започна да се говори за Него твърде много. За Него писаха и ежедневниците дори. „То" е свободният и необезпокояван обмен на съдържание с неуредени авторски права. В същия контекст се появиха и обявените мерки на Асоциацията на киностудиата в САЩ (МРАА), която смята да заведе искове срещу потребители, обменящи и разпространяващи видео съдържание. Не знам защо винаги през есента се появяват едни сериозни чичковци и почват да взимат сериозни решения.

Софийски пирати: Проклятието на черната перла*

Едва ли някой се е замислил, но е безспорен факт, че действията на българските доставчици понякога имат пряка връзка с международните тенденции. Причината е много проста – така или иначе нашият пазар е много малък, така че дори с гигантските размери на пиратство и кражба на интелектуална собственост тук ние не представляваме стратегически проблем за индустрията за забавление. Затова и акцията по „затварянето" на фрий сървърите се случва някак знаково, показно, като по поръчка, без това да означава обаче, че те изчезват. По поръчка, защото събитието се състоя именно сега, а не през лятото, през пролетта или по Коледа. МРАА е притеснена от обемите и размерите, които приема видеопиратството, следователно трябва да се вземат мерки по цял свят – включително и в България.

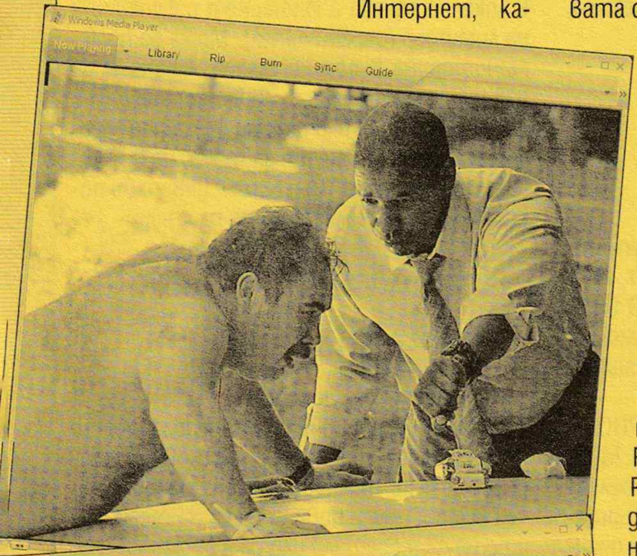
Изчезнаха bubu.to и free.evro.net, но се появиха www.fenbg.com и www.warez.tv. Всички останали познати играчи са налице и единствено крайните юзери смятат, че нещо се променя, защото достъпът им до определени места изчезва. Той изчезва обаче не защото местата ги няма, а защото стратегията на дистрибуция на нелегално съдържание се променя. Също както едно време, когато след акциите по пл. "Славейков" оттам изчезнаха дисковете, но пък останаха обложките на игрите. Новото оръжие в ръцете на зажаднелите за интелектуални кражби потребители се нарича BitTorrent.

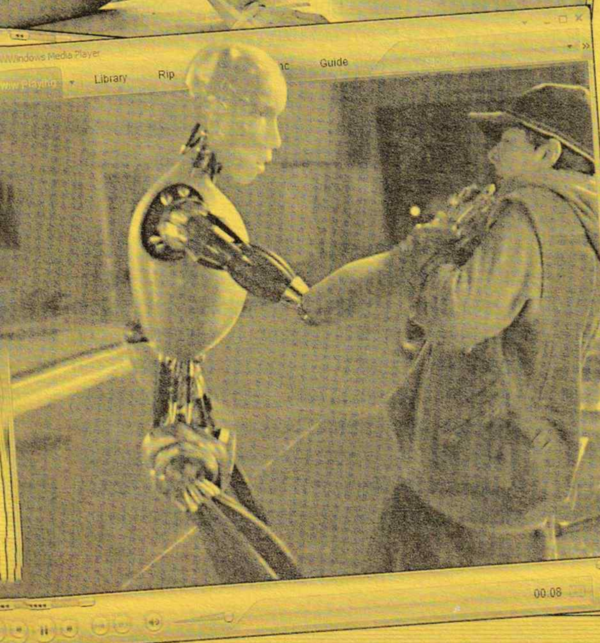
Пороят на Прасчо

Torrent на английски означава „порой". Уебченгетата по света вече се чувстват направо мокри. Според проучването на британската компания Cache Logic, занимаваща се с анализ на интернет трафик, „торентите" вече заемат 35% от пренасяната през глобалната компютърна мрежа информация – 35% от ВСИЧКИЯ трафик. Това е повече от всички p2p-програми като eDonkey, Soulseek или Kazaa, взети заедно, както и повече от генерирания през уебстраници трафик. В

* *игра на думи със заглавието на филма "Карибски пирати: Проклятието на черната перла"*

България програмата все още се радва на първоначалното си навлизане и не се е превърнала в настолен инструмент на всеки втори тийнейджър, зажаднял за... забавления. Bit Torrent използва технология за пренос на данни, която се различава значително от всички досегашни модели. Така например тук не просто отсъства централизиран сървър, върху който да се съхраняват файлове. Вместо това желаещият да точи потребител получава файлче с размер от няколко десетки килобайта. С помощта на този фрагмент (наричан „torrent") програмата започва да търси други торенти и по този начин бит по бит сглобява един файл. Общото със съществуващите p2p-мрежи е разпределението на файлове между всички потребители в Интернет, които притежават търсената информация. Новото е, че тези хора практически не притежават файловете, а едва фрагмент с неясно разширение, име и произход (поне във вида му, предназначен за използване в програмата). От една страна, това оказва положителен ефект върху ефективността на използване на трафик капацитетите, а от друга, прави проследяването на нелегалното съдържание по-трудно. Според експерти Bit Torrent е чудесен протокол за споделяне на големи по размер файлове през Интернет, както единственото му слабо място е, че може да се използва за нелегално съдържание.





Размерът на истината и борбата с пиратите

Според проучване на Организацията за икономическо сътрудничество и развитие (OECD; може би сте я виждали като съкращение по вестниците) през 2003 година от Интернет са свалени повече филми, отколкото музика – въпреки чувствително по-големия размер на файловете, въпреки повечето технически затруднения при възпроизвеждането (помислете си дали е лесно да обясните на баба си какво е кодек и защо й трябва AC3-филтър). Самите MPAA вече се стряскат на сън от кошмари, след като са направили собствено проучване, показващо, че всеки четвърти от анкетираните е дърпал филм, като половината от тях дори смятат да продължат с пъклените си деяния. Общият обем загуби от DVD-пиратство през 2003 година, пак според същото проучване, възлизат на около два милиарда долара.

Преди малко повече от една година по същия път мина и звукозаписната индустрия. След драстични спадове в приходите, след разочароващи продажби браншовата организация RIAA реши да заведе искове срещу прегрешили юзери и да ги „накаже". Завеждането на граждански иск е възможно съгласно т.нар. Digital Millenium Copyright Act (Закон за авторските права в цифровата ера). Съгласно този закон провайдърите са задължени да предоставят личната информация за потребителите в случаите, когато има основано съмнение за нарушение на авторските права. Доказването на подобно съмнение е лесно – достатъчно беше експертите от RIAA да влязат анонимно в някоя P2P-мрежа, да проследят дадено IP и да запишат трафика му. Ако се съмнявате, че съществува потенциален риск да ви натопят просто ей-така, това не е вярно – провайдърът съхранява данните за потребителското ви поведение за определен срок от време. Това се случва не само в САЩ, но и в Европейския съюз, както и в България.

Заведените искове могат да бъдат в размер между 30 хиляди и 150 хиляди долара. Средният дневен капацитет на обменяни филми се движи в диапазона между 115 и 150 хиляди даунлоуда дневно. Средният размер на един даунлоуд според вътрешните проучвания на MPAA е 1,35 гигабайта или приблизително размера на две CD-та. Не че ви казвам нещо ново – новото в случая е, че и филмовите продуценти вече са наясно с тези факти.

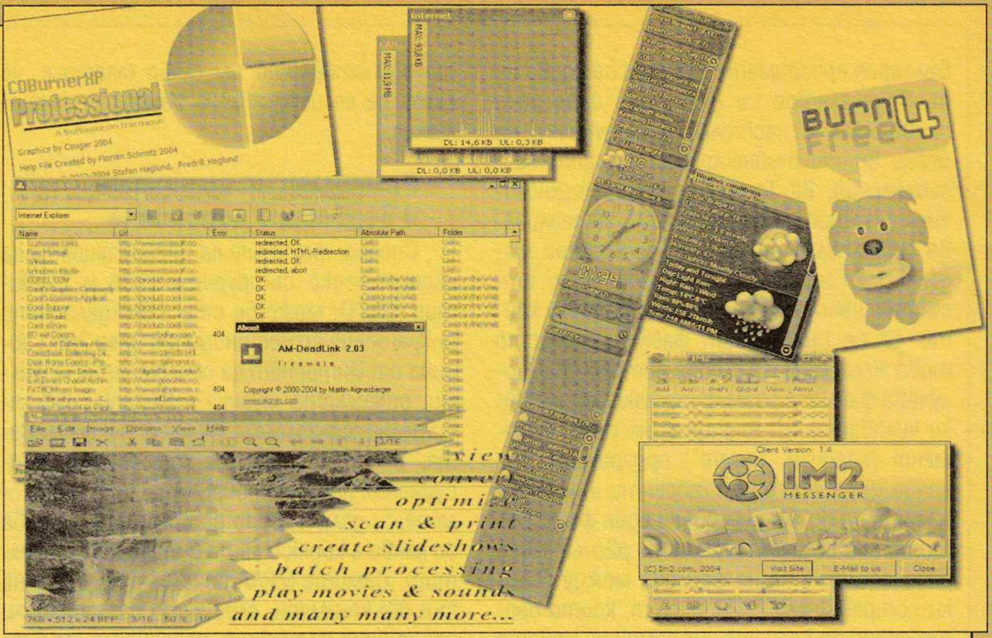
Бъдеще неопределено

Решението да се започнат съдебни дирения срещу потребителите не е внезапно. Просто спецификата на пазара възпираше разпространителите да взимат мерки до този момент. На практика едва през тази година високоскоростният достъп до Интернет през мрежата на кабелната телевизия или през DSL стана по-масово явление, което от своя страна обуславя и засиления интерес към нелегалното съдържание от страна на потребителите. Сценарият, който ни предстои да наблюдаваме, вече е изпробван успешно от музикалните продуценти – първо наливаш гигантски пари в медийна кампания и реклама, с която осъждаш Интернет пиратството ("Когато даунлоудвате филми, вие спонсорирате терористи и наркодилъри"), след това провеждаш съдебна кампания със завеждане на масови граждански искове срещу различни лица и хора, след което стартираш платени даунлоуд платформи. Чрез тях хем се възползваш от наркоманията на хората да точат, хем компенсираш недостатъците на класическото разпространение на съдържание, изискващо от крайния клиент да ходи до магазини, видеотеки и т.н.

Макар и да живеем в страна, която според хората на запад се намира малко преди Сибир (извод от реално проведен разговор с реални френски граждани) или може би някъде около Африка, съвсем точно между Унгария, Македония и Уганда (според актуалния холивудски блокбъстър „Терминалът"), ние също сме част от световната даунлоуд мания. Всички точат и ще продължават да точат. Причината за това е прозаична и извън нас. Всъщност всички, без самите праводържатели, имат интерес от сегашната ситуация. От една страна, потребителите, които попълват общата си култура и спестяват някой лев. От друга, Интернет доставчиците, които разполагат с така горещо желания трафик генератор и мотив за клиентите да плащат месечни такси за достъп до мрежата. На практика тазгодишният бум в предлагането на квартални мрежи и други начини за достъп до Интернет с по-висока скорост от тази на модема се подпира на нелегалното съдържание. Преди година писах по отношение на музиката "Свободният трансфер на музика не може да изчезне, защото винаги ще се намери начин за заобикаляне на новата забрана – прост пример е незаконната търговия с цигари например, където наказанията са доста по-строги". В това изречение сменете "музиката" с "филми" и пак ще е вярно. За щастие или уви, това ще прецените вие. Или разпространителите на филми.

Александър Бойчев

BEST FREE SOFT 11 2004



SpyderBar

version: 1.0.1
site: http://www.tgtsoft.com
size: 2.3 MB

Този нов продукт на TGTSoft (авторите на Style XP) е многофункционален панел, вършещ изключително полезна работа. Той се състои от безброй прозорчета, наредени като едно, всяко със своя задача – четене на новини от rss (версии 1.0 и 2.0), показване на време, дата и температурата навън, натоварването на процесора, swap файл и използваната памет, web търсене с google, yahoo, altavista, amazon, ebay, wikipedia, imdb, проверка на уеб базиран майл или през Outlook-а, управление на медиа плейъра и още доста нещица. Всяка част може да се настройва – прозрачност, скин и дали въобще да я има или не. Добра, интересна и безплатна.

AM-DeadLink

version: 2.03
site: http://aignes.swmirror.com
size: 800 KB

Ако ползвате няколко браузера, често се случва да се посетят и отбележат във всеки от тях един и същи сайт. С безплатна програма AM-DeadLink за проверка, търсене и премахване на дубликати от фаворити и букмаркс на трите най-популярни браузера – Internet Explorer, Opera и Netscape, може да оправите тази каша. След като го прегледа, тя показва дублираните и премахва "мъртвите" връзки.

IM2 Messenger

version: 1.4
site:http://www.im2.com
Size: 2.96 MB

Може да го приемете за поредния клонинг на ICQ, но по мое мнение е по-скоро добър дубликат на miranda. Проектът е само на половин година, но вече е доста напреднал – работи с всички известни IM системи – ICQ, AIM, MSN, Yahoo, IRC. Прост и интересен интерфейс, има поддръжка на скинове, не товари системата и може да бъде настроен изцяло по ваш вкус. Като допълнение на всичко това – аудио и видео конференция между потребителите на IM2 Messenger.

PSPad

version: 4.3.2
size:1.4 MB
site: http://www.volny.cz/pspad

Появи се нова версия на готината програмка за работа с текст PSPad. Тя е с много симпатичен и удобен интерфейс, има подсветка на синтаксис за C и C++, както и поддръжка на HEX редактор и доори FTP клиент.

Други екстри в нея са системи за писане на макроси и проверка на правопис дори. Струва си да се отбележи и една друга екстра – в PSPad има и директна поддръжка на езика HTML.

CDBurnerXP Pro

version: 3.0
size: 10.76 MB
site: http://hem.bredband.net

Това е една доста мощна, но безплатна програма за запис на CD и DVD. Има възможност да пише нормални (ISO 9660 и Joliet) и аудио дискове (за сега само от WAV за жалост), както и да прави и записва ISO-та.

Поддържа технологията BURN-PROOF. Също може и да мачка аудио CD в MP3, OGG, WMA и WAV. Откъдето и да я погледнеш, все е добра – малка, удобна и вършеща работа. Какво повече може да се очаква от програма, струваща 0 (нула) лева и 0 (нула) стотинки? ;-)

Burn4Free

version: 1.0.3.0
size: 2.23 MB
site: http://.burn4free.com/

Друга програма за запис на CD и DVD подложки е Burn4Free. Тя извършва това действие лесно и бързо.Аудио може да запише от WAV, WMA, MP3, MP2, MP1 OGG и CDA), създава и записва ISO имиджи; поддържа всички типове CD и DVD записвачки. Отново прост, понятен и смислен интерфейс. Като за финал – без проблем се записват и актуалните отскоро двуслойни DVD дискове.

BWMeter

version: 2.1.0
site: http://www.desksoft.com
size: 340 KB

Това е много малка и доста популярна програма за отчет и контрол на трафика в локална мрежа и Интернет с функции и на лимитер (ограничител). Може да прави мониторинг в реално време, както и да изведе статистика с много детайли във файл. Полезно е, ако сте на фиксиран трафик и имате съмнения за това, че ви "цакат с топла бира" (разбирай: дават ви помалко нет, отколкото сте платили)

IrfanView

version: 3.95
size: 4.48 MB
site: www.irfanview.com

IrfanView отдавна си е запазила място по харддисковете на не един и двама напреднали и не толкова адванс юзери. Ето че сега тя има и нова версия. За тези, които не са я срещали или са я подминавали, даваме едно бързо пояснение – това е найдобрата програмка за преглед и редактиране на графични формати. Поддържа BMP, JPEG, GIF, както и анимирани версии на GIF, а също и DIB, PNG, PCX, TIFF, TGA и прочие.

Програмата има всички основни функции на редактор, както и някои чисто превю функции, като например показване на аудио и видео формати, както и .cdr, .eps и .ai. Като и се добавят и многото плъгини, писани за нея, IrfanView става незаменим помощник, особено като се има предвид, че многократно превъзхожда ACDSee и вградения в XP бъгав, тромав и грозен придатък за преглед на картинки...

-=pc.mania.yellow-pages.team=-



Carrom

Ще ви призная, че имах колебания за бъдещето на рубриката за настолни игри. Питах се има ли място за нея в началото на 21-ви век, но вярата в това, че е важно да знаем откъде са тръгнали настолните занимания, вече поизместени от компютърните игри, ме накара да се поразровя и да ви намеря една азиатска перла, наречена carrom.

Ще бъда честна с вас – никога преди не бях чувала за тази игра, която може да срещнете и като carums, karom или karum. Произходът ѝ е забулен в мистерии. Някои източници сочат индийските махараджи за нейни откриватели, докато хората в Индия вярват, че carrom е донесена от англичаните. Има и автори, за които Бирма, Египет и Етиопия са вероятни места на нейната поява, но зад всичките тези предположения не стоят конкретни исторически факти. Това, което със сигурност се знае, е, че през миналия век carrom става част от ежедневието на хората от индийския субконтинент и добива популярност навсякъде, където южноазиатците емигрират. Първият турнир по carrom се провежда през 1935-та в Шри Ланка, като страната домакин, заедно с Индия, е една от първите с официална федерация, задаваща правилата на игра и начертанията на игралното поле. През 60-те години, с нарастващия интерес към източните култури, европейците започват да играят билярдоподобното занимание и то се радва на интерес и до днес в повечето европейски страни.

Най-близкият аналог до carrom, който би ни улеснил да разберем правилата и логиката на игра, е снукърът. Само че вместо на правоъгълна маса carrom се играе на квадратна, на която страничните джобове липсват, а повърхността е от гладко полирано дърво. Вместо топки се



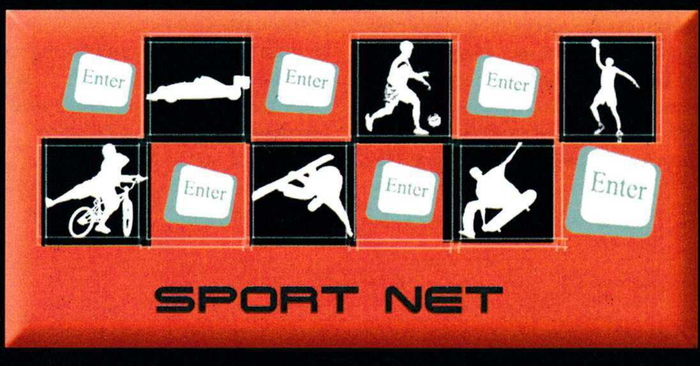
ползват пулове, които се местят не със познатия стик, а с пръстите на ръцете. Няма го и характерното обикаляне около зелената маса, тъй като играчите са седнали. Пуловете са девет черни, девет бели, един червен (кралица), както и един специален, известен като striker. С него се целят останалите пулове и ето защо той е по-голям, плътен и тежък от останалите. Игралната маса е разчертана – в центъра ѝ има два концентрични кръга – вътрешен, в червено, където се разполага кралицата, и външен, където по строго зададена схема се разполагат пуловете в началото на играта. Страничните линии (base lines) с два кръга (луни), показващи къде може да се постави striker-ът определят и зоната, в която пуловете може да се движат.

Може да играят както двама, седящи в противоположни ъгли, така и четирима, обособяващи два отбора. Целта на играта е да се вкарат пуловете преди противника. Логиката, по която става това, е различна в зависимост от това за правилата на коя от големите федерации – International Carrom Association (ICF), United Kingdom Carrom Association (UKCA) или US Carrom Association (USCA) става въпрос. Като се вземат предвид и местните модификации, става ясно, че carrom е многолика игра. Но едно е общовалидното правило – умението да се борави със striker-а – той се цели обикновено с помощта на палеца и средния пръст и е въпрос на практика доколко успешно ще е това.



Има маси и за шестима играчи, а оформлението на стандартната за четирима е в зависимост от региона. В Индонезия има и homemade изобретения – вместо пулове играчите ползват капачки от бутилки. Така, че ако сте заинтригувани от carrom може да направите свой комплект, използвайки въображението си. Дали ще играете със Загорка или Фанта, е въпрос на личен избор, но съм сигурна, че това е една интересна алтернатива за протичането на дългите зимни вечери, които тепърва ни очакват.

desi|re



Край на почивката !

Неделя, 11 часа
Канал 3

Открийте цяло ново поколение от Java игри за вашия мобилен телефон!

В нашите директории ще откриете някои от най-известните военни, спортни и стратегически игри, които ще се превърнат в любимо занимание през свободното ви време.

Какво е необходимо като начало

- Да притежавате поддържащ Java и WAP мобилен телефон.
- Да имате правилно конфигурирани WAP настройки и достатъчно място в директория „Игри" на телефона си, за да изтеглите желаната игра.
- Да откриете вашия модел телефон в списъка с поддържани телефони за игрите, които ви интересуват.

Как можете да изтеглите Java игра

Към момента услугата е достъпна за всички клиенти на договор с М-Тел. Използвайте някой от следните начини, за да изтеглите Java игра:

WAP изтегляне през номер 1000

Използвайте стандартния номер 1000 (0,05 лв./мин без ДДС) за достъп до WAP страницата на М-Тел *http://wap.mtel.net*. Там, в раздел ***М-Тел+ » Fun Download***, можете да изтеглите избраната от вас игра, в случай че телефонът ви е в списъка на поддържаните за играта телефони. За изтеглянето на съдържание през номер 1000 заплащате цената на престоя в WAP страницата и цена на избраната от вас игра, за която ще бъдете информирани непосредствено преди изтеглянето.

WAP изтегляне през GPRS

Влезте в WAP страницата на М-Тел *http://wap.mtel.net* през GPRS. Там, в раздел ***М-Тел+ » Fun Download***, ще можете да изтеглите желаната от вас картинка или мелодия.
За изтегляне на съдържание през GPRS заплащате цената на GPRS трафика и цената на играта, за която ще бъдете информирани непосредствено преди изтеглянето.

Java-игрите са следващото голямо нещо в света на мобилните услуги след мелодиите, логата и картинките за мобилни телефони. Досегашните опити на различните фирми по света да накарат всички слушалки да дрънчат в ритъма на Кристина Агилера или Азис им носят някъде към 4 милиарда долара само за 2003 година. Чудесен бизнес, в който парите са достатъчно, за да продължи той да се развива устремно. На вашето внимание през този месец представяме две заглавия на издателите от Gameloft и Mr. Goodliving, които можете да получите чрез новата услуга за Java-гейминг на мобилния оператор Мтел. Чудили ли сте се понякога колко е трудно в днешно време да не се забавляваш по всяко време и навсякъде?





ЕКШЪН **5.5/6**

СРОДНИ ИГРИ

Prince of Persia: Harem Adventures
Tom Clancy's Splinter Cell
XIII

DAMAGE SAN

MR. GOODLIVING

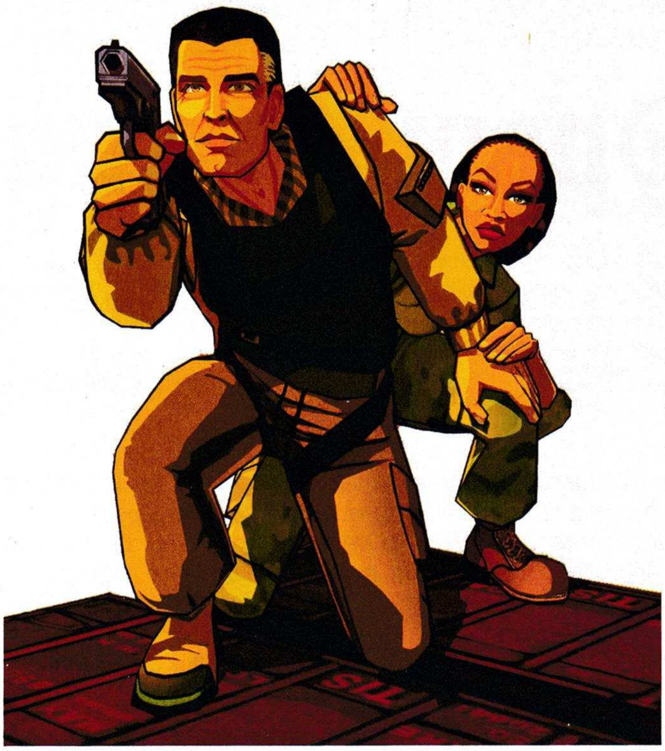
Историята се върти около един самурай на име Damage San. Преведено свободно, неговото име означава нещо като господин Чупикофа. Господин Чупикофа има проблем с брат си – трябва да го спасява от лошите, олицетворявани в този японски миниепос от лош владетел, модел шогун. Нищо революционно като идеи, уви, но въпреки това увлекателно.

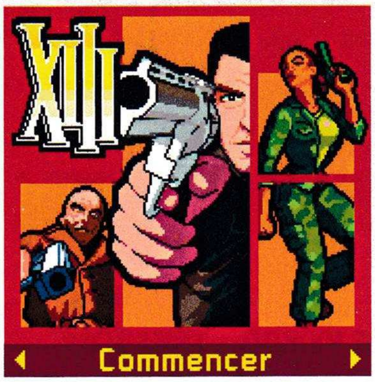
Това, с което господин Чупикофа ще привлече вниманието ви, е неговият безкомпромисен непукизъм и сарказъм към дребните неща от ежедневието. За да влезете в ритъм с действието, играта ви предлага възможност да разцъкате различните движения и удари в режим "тренировка". Удар с крак, удар с ръка, скок, али-бали – не би следвало след това да не сте в състояние да се справите с всяко предизвикателство. Веднъж обучени в тайните на изкуството кофачупи чукибрадва-до, можете да се впуснете в приключението по спасяването на брат ви. Анимацията на битките е направена изключително красиво, като в допълнение към екшъна в долната част на дисплея се появяват подгряващи изречения като "Мечът ми е зажаднял за мръвка" точно преди да ковнете некоя кофа или пък "I see you have guts as well" (което може да се разбере двузначно – от една страна, като израза "Виждам, че си куражлия" или като буквалното "Виждам, че си с черва, които сега ще изкормя").

Damage San има един основен бъг и той е, че противниците ви изглеждат по един и същи начин, макар че някои от тях са по издръжливи и всичките имат различни възможности и качества. Наистина те са разделени на класове и има нормални бойци и "босове", но не може пък всички босове да са близнаци, нали?

Въпреки всичко Damage San е страхотна игра. Тя в никой случай не е лесна и ще ви постави пред достатъчно предизвикателства в дните и седмиците след даунлоуда ѝ. И кой знае – господин Чупикофа може да се превърне в новия Дюк Нюкем?!

Mtel+ ТОВА Е ТВОЯТ ГЛАС. И ЕДИН НОВ СВЯТ.







ЕКШЪН	5/6

СРОДНИ ИГРИ

Prince of Persia: Harem Adventures
Tom Clancy's Splinter Cell
Damage San

XIII

GAMELOFT

Спомняте ли си играта XIII? Тя се появи за настолните компютри преди около година и се отличаваше от останалите шутъри най-вече графично. Продуцирано от Ubi Soft, това заглавие приличаше на комикс, играеше се като комикс и не успя да привлече масовия геймър за своята кауза – както става със съвременния читател, отвикнал да търси комикси. Според влиятелната геймкритика (включително и нашето списание) причината за неуспеха трябва да се търси в сложното управление, както и в твърде конзолния характер на играта, каращ масовия фен да се отдръпне.

Java-версията на XIII е коренно различна от компютърния си събрат, като единственото общо между тях е името. От една страна, тя не е триизмерна, а абсолютно плоска. От друга обаче, е в пъти по-забавна и в състояние да уплътни големите ви междучасия в седмицата, след като я изтеглите.

В седмицата, защото XIII за мобилен телефон е със седем нива. На външен вид много напомня отмрелия в света на PC-то жанр на аркадния екшън, при който пространственото действие се развива в посока наляво и надясно, нагоре и надолу, но не и в триизмерната плоскост.

Играта започва с провокираща сцена. На изоставен плаж лежи вашият герой, тотално забравил кое какво къде и как. С изненада научаваме, че сте застреляли президента. С друга изненада забелязвате пълчищата въоръжени лошковци, плачещи да бъдат застреляни в главата. Изпитвам известно съмнение, че може би си представихме кратко видео или откъс с анимиран герой – разглезили сте се от компютъра; действието в това приключение по-често се описва в прав текст, отколкото да се визуализира. За вас остава само благата задача да скачате, клякате, тичате или вървите, като междувременно можете да пуцате по появяващите се внезапно "лоши момчета". Тяхната сган е съставена от наемни убийци и редовна войска – все пак сте треснали президента, да не забравяме... Другата добра новина, свързана с тях, е повишаващият им се интелектуален капацитет. Така в началото те просто си блеят и чакат да им причините повече болка. С напредването в нивата обаче те започват да отвръщат на огъня, да приклякат, абе общо взето припознават отличителните черти на природата си и става страшно някак.

XIII е изключително динамична и забавна. В случай че сте оборудвани с подходящия телефон, ще се насладите на отлична за размерите на дисплея графика и рисувани спрайтове. Забележителното е, че притежавате богат арсенал от пистолети, пушки и щурмови карабини, с които да преодолявате врага. За сведение – стреля се с клавиша 5.

В заключените мога да кажа, че XIII е абсолютно симпатична, готина и увлекателна игра. Просто е късичка и след две седмици игра може би ще ви омръзне. Но пък, с ръка на сърцето – да не би на компютъра да играете по-дълго?

Top10

JAVA игри от Мтел – октомври 2004

Позиция	Заглавие	Доставчик	Цена*	Тип
1	Siberian Strike	Gameloft	4,00	arcade
2	Rayman 3	Gameloft	3,50	action
3	Alfa Wing	Macrospace	4,00	action
4	Gameloft Backgammon	Gameloft	3,00	puzzle
5	Call of Duty	Telcogames	5,00	action
6	Soccer Unlimited	Macrospace	3,50	sports
7	Jet Bike 2027	Telcogames	2,50	sports
8	Fatal Force	Macrospace	5,00	action
9	Ancient Empires	Macrospace	3,50	arcade
10	Submarine	Mobile Vision	3,50	action

* в лева (без ДДС)

Нови JAVA игри, предлагани от Мтел – ноември 2004

Доставчик	Тип	Заглавие	Цена*	Излиза на
Macrospace	action	Aleste	3,00	03.11.2004
Macrospace	arcade	Detonate	3,50	03.11.2004
Macrospace	arcade	Dragon Island	3,50	03.11.2004
Macrospace	arcade	Gold Miner	3,00	03.11.2004
Macrospace	puzzle	Bombs	2,50	03.11.2004
Macrospace	puzzle	Checkers	2,50	03.11.2004
Macrospace	puzzle	Pipe works	3,00	03.11.2004
Macrospace	sports	Crash n Burn	3,00	03.11.2004
Gameloft	action	Prince of Persia: Harem Adventures	5,00	08.11.2004
Gameloft	action	Tom Clancy's Splinter Cell®	3,50	08.11.2004
Gameloft	arcade	Block Breaker Deluxe	3,00	08.11.2004
Gameloft	puzzle	Chessmaster®	3,00	08.11.2004
Gameloft	sports	Marcel Dessailly Pro Soccer	3,50	08.11.2004
Gameloft	sports	Rayman® Bowling	3,50	08.11.2004
Gameloft	action	XIII	5,00	09.11.2004.
Macrospace	arcade	Turtles	4,00	09.11.2004.
Telcogames	arcade	Moorphen X	4,00	09.11.2004.
Telcogames	sport	Yao Ming Basketball`04	4,00	09.11.2004.
Gameloft	puzzle	Solitaire	3,50	19.11.2004.
Mobile Vision	action	Aliens	4,00	19.11.2004.
Mr. Goodliving	action	Damage San	4,00	19.11.2004.

* в лева (без ДДС)

pisma@pcmania.bg

Здравейте, читатели на писмопойката! През отминалия месец в любимия на всички български Интернет се случиха събития, касаещи спортните занимания няколко поколения - сваляното на файлове. Около тази тема са и основните ви тревоги и мисли през този месец - за пиратството, неговите форми и смисъла му. Можете да прочетете три епоса по темата, обединени в цикъла "Нищо пиратско не ми е чуждо". А и FIFA-та, да FIFA-та... Въобще - беше чудесно да работя с вашите писма през този месец!

Сашо Бойчев

НИЩО ПИРАТСКО НЕ МИ Е ЧУЖДО – ТРИЛОГИЯ

Здравейте PC Мания!

Пише Ви един заклет геймър и въобще човек, който не намира никакво бъдеще за човечеството без PC-то. :) Няма да казвам колко сте велики, защото въобще не мисля така относно отговорите на писмата на вашите фенове. Купувам списанието Ви от доста дълго време и ми писна Сашо Бойчев да се "подиграва" с хората. Повечето фенове излагат в своите писма някои software въпрос или някоя молба, а Сашето почти винаги им отговаря с "тънко" иронично отговорче или въобще не им отговаря. Но както и да е. В много от броевете си споменавате, че за яките игри са нужни яки PC-та, които не са по джоба на българския геймър. Когато един средностатистически български геймър има яко PC и сносен net, който му предлага толкова много богати на информация ftp-та, от които на практика може да си изтегли абсолютно всичко, каквото се сети, и то напълно безплатно, не виждам никакъв смисъл да давам 100 или 70 лв. за игра или програма, която от нета ще ми излезе без пари. Знам, че интелектуалният труд е най-скъп, но какво да се прави – един губи, друг печели това е животът. Саше, мисля, че не е правилно да наречеш един безобиден геймър пират, който пиратства в домашни условия само и само да разнообрази геймърския си опит. Пирати можеш да наречеш онези хора, които най-нагло и нелегално продават нелицензиран software по едни от най-големите ни пазари например Илиянци. Прати бате Бойко при тях на гости. ;) Независимо от всичко PC Mania си остава най-сполучливото българско дате списание за мен. Относно пиратстващия Павел И., мисля че вече няма проблем с .bin формата :).

PS: Саше, ето ти едно писмо, което навярно няма да е сред фаворитите ти и което не е нито въпрос или молба, а просто едно мнение за живота такъв, какъвто е ;).

Георги Савов <go6ko__@abv.bg>

Напротив, Гошко, едно от любимите ми писма през последните месеци е. Особено съм впечатлен от стройната ти аргументация. Радвам се на констатацията ти "Така е в живота – един губи, друг печели". Прав си, наистина – едни печелят, другите губим. Трудно ми е да ти докажа правотата на нещо, което изначално е построено върху крехка основа – няма кой да те убеди да даваш пари, щом нещо се предлага безплатно в огромни количества на съответните места. За съжаление обаче, уравнението е по-голямо – веднъж не се плаща за легален софтуер, втори път ще кажеш, че не искаш да плащаш тока, трети път ще кажеш "Аз да не съм луд да си плащам сиренето". Сиренето и токът си ги плащаш, защото там правилата са много ясни и ако не си платиш, ще си получиш заслуженото – я глоба, я бой, я ще останеш без живителната искрица в крушката.

Здравейте. Абе чета си аз списанието и гледам в "Писма" – стига с това пиратство, та стига. Абе хора, вие къде живеете? Много ви е лесно да си бацате на някви игрици дето ви ги дават free само заради рекламата (не ми казвайте, че не е така, щото знам!), ама я си купувайте вие оригинални дискове за по 70 лв.! Аз също не съм много фен на пиратството, ама какво? Когато стандартът ни на живот стане като в западна Европа и не ме бърка да извадя 100-150 лв. на месец за игри, ще си ги купувам с кеф! Айде, със здраве! И да не фулите вече бедните геймъри! :)

Кольо Змея <kolio_z@abv.bg>

Никак даже не ни е лесно, да ти призная. Но пък и стандартът още не ни е скочил дотам, че да не се оплакваме. Важното е да има игра, бе, вуйчо…

Оная вечер гледах "Мист" и Роро обясняваше колко е лошо да се теглят пиратки от нета. Вярно е, че хората, които бачкат по игрите, наистина се претрепват (е, някои съвсем я карат през просото). Обаче в БГ нещата са малко по-иначе. Преди два броя, ако не се лъжа, отговорихте на ваш читател, че на запад почти всички могат да си позволят хардуер, за да подкарат DooM, а в БГ са малко. Същото е и с игрите. Аз игра не съм купувал, само си ги дърпам. Изкарвам не лоши пари като за БГ. Ама ако си купя горепосочената игра (според цената на предпоследната страница на списанието), отиде повече от една пета от изкараните ми с пот парички. А иначе дискът е левче и с добра връзка за нула време си имаш работещо копие на играта почти без пари. А и на месец често излизат поне две заглавия, които си струват.

Мартин <martin_politologa@mail.bg>

Игри от калибъра на DooM излизат веднъж на няколко години. Ако и тях хората не си ги купуват, то няма да има и кой да ги създава.

ФУТБОЛЕН КОМЕНТАТОР

Здравейте, PC Mania!

Ето че дойде и моят ред да засегна темата за FIFA 2005. Факт е, че играта е много по-разчупена и за нея ще се говори още дълго (Свиквайте). Авторът на статията се е захласнал по химна (който между другото си го има още от Euro 2004) и е пропуснал един много важен факт. Пак същите коментатори (омръзнали до болка) и пак същите реплики. За толкова тъпи ли ни мислят? Писна ми да му подавам репликите на тоя шотландец. И другото, което е много интересно, е фактът, че няма съдии. Да в cut-сцените се появява събирачът на рушвети, но по време на игра нито той, нито аверите му (отстрани със знаменцата) се забелязват. Пак е по добре от 2004, където флагчето приличаше повече на брадва и си седеше винаги в една посока.

Така и така съм тръгнал да пиша, ще си кажа мнението по наболялата тема за пиратството. Според мен е нереално при такива заплати в милата ни родина, да дадеш 70 лева за някоя игра, която след време ще събира прах на рафтчето. Не знам кой геймър е способен да дава веднъж или два пъти месечно по 70 кинта, след като си е счупил касичката за малко повечко RAM или малко повечко MHz-и.

Това писмо едва ли ще промени света (или поне FIFA-та), ама така и така го написах – пращам и отивам да събирам знания! :P

hell keeper <hell_keeper@abv.bg>

И аз им се дразня на тия двамата Али Маккойст и Джон Мотсън. Дори повече отколкото на Алекси Сокачев и Петър Бакърджиев или на Пепи Василев и Асен Спиридонов. Въобще жанрът "футболен коментатор", особено в българския му вариант. Било е много полезно да го има преди 40 години, когато мачовете са се коментирали по радиото. В наши дни някак нелепо звучи "Оспорвана атака; перфектно изпълнение в централната част на терена". Да повтарят имената на играчите само, да не ми обясняват за кръглата сфера и зеления килим…

А за пиратството – да не си си чупил касичката за RAM. Следващия път си вземи по-голямо прасенце.

ФЕНЪТ

Скъпо списание, пише ви един ваш изстрадал фен. Направо да почвам моята интересна история. Една прекрасна вечер си лежах полузаспал и прелиствах стари броеве на PC Mania. Тъкмо четях статията на Жоро Панайотов за The Suffering (аз я превъртях), и изведнъж, тъкмо докато си спомнях нежната атмосфера на тази игра, земята се разтресе. Ако мислех логично, бих се сетил за най-вероятното – силно земетресение, но не! Аз казах полугласно "Махнете се, демони!" (е, все пак беше късно, пък и ученето не ми влияе добре). И тъй като земетресението беше доста дълго и силно – около над 4.8 по Рихтер, имах време да погледна как мониторът ми леко подскача – е, тогава ми спря сърцето. Тъкмо бях готов със саможертвен скок да се хвърля и да спася my precious и земетресението спря (мониторът издържа – 16 кила не се мърдат тъй лесно).

На сутринта си помислих "Ами ако цялата сграда се беше срутила? Как щяха да ме намерят спасителите?" – С любимото списание в ръка, дори в последния си миг. Пък и щях да бъда добър за реклама.

Айде чао и по-малко земетресения.

Константин Стоянов <juda@abv.bg>

Ти си живото доказателство (слава богу), че PC Mania е повече от списание. То е и спасителна дръжка при земетресение. Признай си – ако не беше разгърнал гланцираните страници и не се беше концентрирал върху рубриката "Писма", със сигурност щеше да пропуснеш най-важните мигове в живота си. Впрочем, демони няма, независимо какво си чел в страниците на любимото си издание.

РИТНИ ТОПКА, РИТНИ ВЕЛКОВ

Здрасти, Сашо!

Как се чувстваш днес, какво добро дело извърши през последните няколко дни? Ей... калпазанин си ти. Само гледаш как да затапиш децата, защото ти казваш последната дума. Хайде, щом си такъв юнак, предизвиквам те на демонстративен двубой по футбол на някоя полянка, когато дойда в София. Да се сберем дружина в някой слънчев ден и да видим кой е истински ритнитопковец, защото, освен че ритам, аз се и бия добре! Сега по същество...

В момента съм се заключил у нас – сам вкъщи – и играя Big Brother паралелно с участниците от телевизора, защото се инспирирах! Не знам как е животът навън, загубил съм всякаква представа за време и пространство. Разполагам с 2 кашона боза на балкона и малко наденица с боб, които ще ми стигнат точно за 1 ден. След това минавам на гранули с черен дроб. Ако оцелея до Коледа, пак ще се чуем.

Айде, чао!

Сега си ти.

Методи Велков (Creator) <drvelkov@abv.bg>

Кога ще дойдеш в София? Нямам търпение да свърша поне едно добро дело в повече. Главен участник в него ще си ти. Избери си роля от сега.

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата
LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството.
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

PC Mania Top 10



PC MANIA TOP 10

Какво играем през ноември?

Игра	Гласове
1.FIFA 2005	22.05% (1241)
2.WarCraft III Frozen Throne	12.53% (705)
3.Diablo II:LoD	9.83% (553)
4.Rome: Total War	6.98% (393)
5.Counter-Strike	5.85% (329)
6.Call of Duty: UO	5.37% (302)
7.StarCraft BroodWar	5.19% (292)
8.DooM 3	4.71% (265)
9.The Sims 2	2.93% (165)
10.NFS Underground	2.88% (162)

АНКЕТА

Трябва ли игрите да имат саундтрак?

Отговор	Гласове
Задължително да	73.71% (1071)
Сега ще играем ли или ще пеем?	17.76% (258)
Само спортните игри, моля	4.68% (68)
Харесвам музиката и игрите поотделно	3.85% (56)

Падението на Doom 3 продължава. Тъжно е да видиш как една велика игра е велика единствено в съзнанието на едно или две (вече пораснали) поколения и как новите генерации просто вадят червения картон за продължението на култовата поредица на id Software. Днешните гейм млади играят, изиграват, преспиват една нощ и преминават към следващото заглавие. Светът не спира да се върти, просто светът на игрите не е същият – а Doom3 явно не е неговият бог, вече.

Царят на игрите за пореден път през декември се нарича FIFA. Творението на EA Sports безапелационно се настани на върха още с появата си и поведе преследващите го с няколко обиколки. Преднината пред следващия го втори, WarCraft III: Frozen Throne, е почти двойна. Хората, които не играят футбол, всеки път се чудят и маят каква може да е причината една принципно еднаква игра всяка година да влудява феновете си до максимум и да постига тотален успех. Истината е в постоянството – хората се кефят на FIFA, защото знаят, че с всяка следваща нейна версия ще получат нов и нов кеф. Такава е причината и за успеха на автомобил като Volkswagen Golf например – практически нищо революционно като техника и дизайн, но въпреки това обичан от милиони заради гарантираното удоволствие от шофирането.

WarCraft впрочем напоследък започна да се завръща в сърцата на феновете. Причината по моето скромно време се крие в задаващия се хит World of WarCraft, който просто кърти мивки и е причината водещите автори на списание PC Mania да закъсняват с крайните срокове. Така WarCraft III: Frozen Throne става единствен изразител на желанието на хилядите да покажат признателността си към една велика игра.

Истински радостно е, че през този месец класацията е обърната навън с хастара заради новите участници. Освен FIFA 2005, дебютирала директно на върха, другата приятна голяма изненада се нарича Rome: Total War. Нейният успех идва да покаже и потвърди, че българският играч е абсолютен фен на готината графика и увлекателния геймплей в стратегиите. Страхотен успех, макар и да очаквахме повече, постига Call of Duty: United Offensive. Допълнителните мисии към най-добрия (по собствено мнение) шутър на тема Втора световна война е не просто очакван от поддръжниците на това заглавие – след месеци нервно потропване с крак най-накрая от тяхна посока се носи плътна тишина. Играят, разбираш ли..

Поредицата The Sims не успява и не може да спечели сърцата на феновете по същия начин, като това прави тази симулация на реалния живот отвъд океана. Можем да намерим взаимовръзка между провала на The Sims 2 в чарта на PC Mania и старта на предаването „Биг Брадър" по телевизията. Синтезирано в едно изречение, аксиомата би звучала така – всички воайори и полубогове са си включили телевизорите и чакат аха-аха Стойка Пипирудата да вземе най-накрая да изгори в любовен пожар... Обзалагам се, че ако това се случи, след това интересът към The Sims 2 ще скочи лавинообразно. За сметка на другия брат, разбира се...

Попитахме ви дали според вас игрите трябва да имат саундтрак. Разглезени от величествените усилия на Electronic Arts да предложи музика в играта и игра към музиката, вие ка-ме-го-рич-но искате да има жива свирка, докато уплътнявате нуждите си от киберзабавление. Малцина са хората със здрав разум, които умело разграничават потребностите си за изкуство и потребностите за геймстрасти. Въпреки всичко, нашето становище съвпада с изразената от Геймъра позиция – музика трябва да има, песните трябва да са хитови, а игрите – култови. Също така, траковете да бъдат всеки път в аудио формат, така че лесно да се рипват или поне листа с имената на изпълнителите да бъде публично достъпен, така щото да се поддадем на изкушението на онлайн пиратството.

А вие си признайте – вече сте абсолютни наркомани. Месец без посещение и гласуване на www.pcmania.bg е като бяло петно в личната ви история. Потвърждава го активността в тазмесечната класация. Нека го затвърдим и през следващия месец!



Цени за абонамент

	без диск	с дискове
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819
- Online - www.pcmania.bg

Online? Как?

Много е просто. Ако живеете в: Асеновград, Благоевград, Бобовдол, Бургас, Варна, Велико Търново, Видин, Габрово, Дупница, Карнобат, Кюстендил, Ловеч, Любимец, Монтана, Пловдив, Русе, Свиленград, София, Стара Загора, Троян, Харманли или Хасково, просто попълнете формата и натиснете бутона "Изпращане на заявката". При вас ще дойде специален куриер и ще ви абонира.
Нямате нужда от кредитни карти, без банкови сметки и бюрокрация.
В цената на абонамента са включени всички транспортни разходи и са тези, които виждате горе. Нито стотинка повече.

Отново за цените

Всички цени, различни от дадените горе, не са съгласувани с редакцията. Напомяме, че 1 годишният абонамент с дискове е:

42 лв

А като се абонирате, не само спестявате пари, но и получавате PC Mania директно в къщи. Сигурни сме, че в България няма по-изгоден абонамент за компютърно или геймърско списание с два диска.

ДИСКОВЕТЕ НА PC Mania СА ПРОИЗВЕДЕНИ НА НОВАТА ЛИНИЯ С ОФСЕТОВ ПЕЧАТ НА

CHSL - БЪЛГАРИЯ

София, кв. Бояна, ул. Кумата №81
тел: 967 29 32 факс: 967 33 90
минимално количество 500 бр.





PCMANIA 12/2004 CD#1

ИГРИ

Prince of Persia 2: Warrior Within - Action
FlatOut - Racing

ПРОГРАМИ

Virtual DJ 2.05 – Професионален софтуер за диджеи. ОС: Windows (all), Лиценз: Shareware
Game Maker 6.0 – Програма за създаване на игри. ОС: Windows 98/Me/2000/XP, Лиценз: Freeware
DivX Repair 1.0.4 – Оправя развалени DivX и AVI файлове и премахва "забиването" по средата на филма. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
AntiVir Personal Edition 6.25 – Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители.
ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware/Shareware

GRAMIS

компютърни игри на български

След големия катаклизъм се ражда истинска цивилизация, в която машините почти са забравили за своите създатели и първоначалната си цел. И тук се появявате вие...

...Вие сте пето поколение mech mind. Имате своя глайдър (бойна, хипербърза и проходима машина, левитираща над всякакви повърхности) и началния пакет директиви. Очевидно сте готови да се впуснете в големия свят на Полигона...

Печелившите от предишния брой:

1. Ивайло Лазаров - София
2. Петър Иванов - Плевен
3. Здравка Веселинова - Н. Загора
4. Росен Колев - Русе
5. Георги Чолаков - Кърджали
6. Панел Боев - Севлиево
7. Иво Манахилов - Хасково
8. Николай Чакъров - Смолян
9. Йордан Цалов - София
10. Георги Узунов - Пазарджик

ИГРИ

Need For Speed Underground 2 - racing
RollerCoaster Tycoon 3 - simulation

ЦЕЛИ ИГРИ

Silver Knights - Action
Earthbound Summer Vacation - Action
Castlevania Quest - Action
Tango Strike - Action
Equilib - Action

ТРЕЙЛЪРИ

World of WarCraft
Sabotain
The Bards Tale

WALLPAPEPRS

World of WarCraft
Tribes: Vengeance
Leisure Suit Larry
Men of Valor

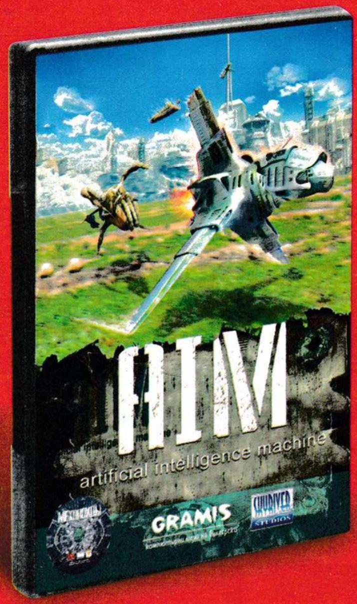
ПРОГРАМИ (best free soft)

SpyderBar 1.0.1
AM-DeadLink 2.03
IM2 Messenger 1.4
PSPad 4.3.2
CDBurnerXP Pro 3.0
Burn4Free 1.0.3
IrfanView 3.95
BWMeter 2.1.0



PCMANIA 12/2004CD#2

Може да си изрежете обложка за диска!



1=2

Отново всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора – A.I.M.! Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на една от следните игри:

WANTED GUNS, MIDNIGHT NOWHERE, KONUNG 2, BATTLE MAGES, FAIR STRIKE, RC CARS, АНТАНТАТА, SPACE RANGERS, STEAMLAND, HARD TRUCK, MARCH!, ECHELOM:WW, SPELLS OF GOLD, ECHELON, SOLARIS 104, PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK, HIRED TEAM

Първото изречение на играта .... е:
....
....
....

Купих си играта от (кой магазин или друго място): ....
....
....

Моля, напишете своя телефон, при евентуални проблеми с доставката:
....
....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща. Важат само талони от текущия брой. Спечелените игри се доставят с куриер в срок от 2 седмици.

Спечелете с GRAMIS

PC MANIA®
WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 12 (80) ДЕКЕМВРИ 2004

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат
Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

Редакция
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

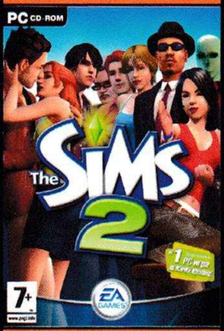
Велчо Стефанов
Олга Вълчева

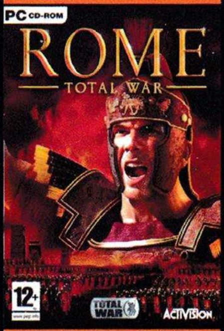
Петър Табов

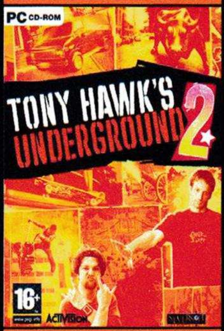
Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

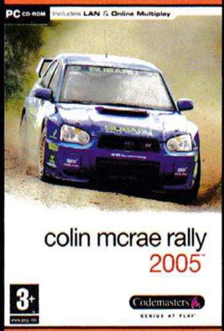
Дисковете са произведени от
CHSL България

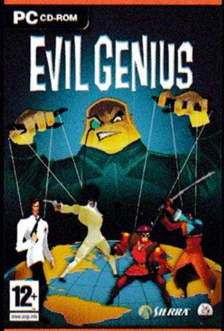
Печат
ДЕЛТА+ Димитров и сие www.deltaplus.net 032/ 630-642

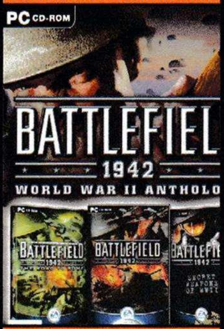
THE SIMS 2

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК
69.95 лв

ROME TOTAL WAR

77.00 лв

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

77.00 лв

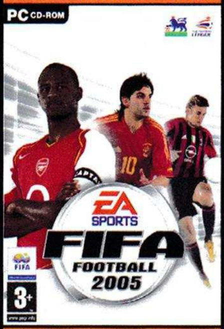
COLIN MCRAE RALLY 2005

69.95 лв

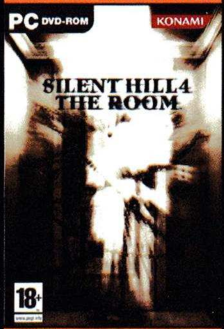
EVIL GENIUS

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК
69.95 лв

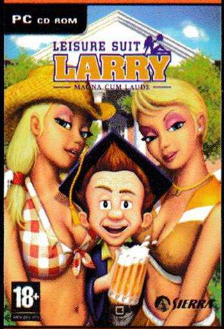
BATTLEFIELD 1942 ANTHOLOGY

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК
77.00 лв

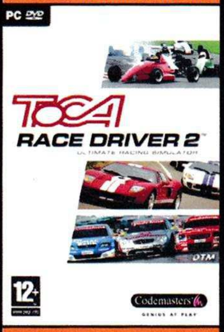
STAR WARS BATTLEFRONT

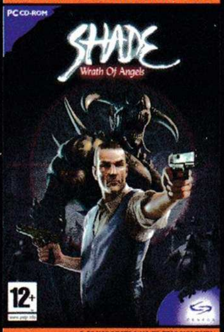
77.00 лв

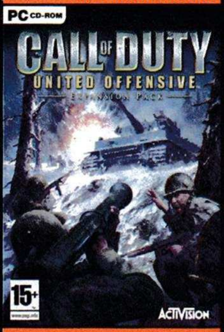
FIFA FOOTBALL 2005

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК
77.00 лв

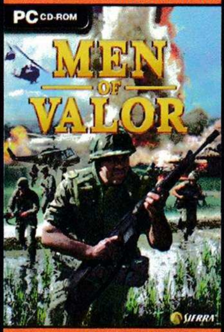
SILENT HILL 4: THE ROOM

59.95 лв

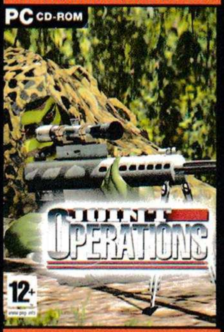
LEISURE SUIT LARRY: LAGNA CUM LAUDE

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК
69.95 лв

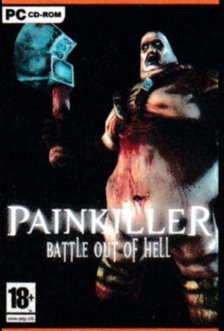
TOCA RACE DRIVER 2

69.95 лв

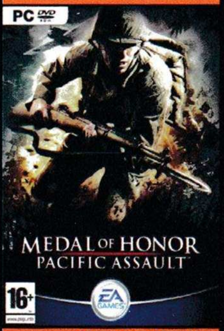
SBADE: WRATH OF ANGELS

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК
29.95 лв

CALL OF DUTY DELUXE

99.50 лв

MEN OF VALOR

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК
77.00 лв

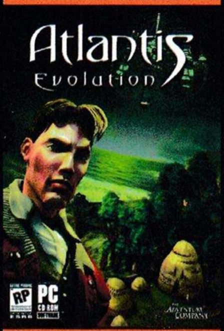
JOIT OPERATIONS: ESCALATIONS

59.95 лв

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

39.95 лв

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК
69.95 лв

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК
77.00 лв

ATLANTIS: EVOLUTION

39.95 лв

KULT: HERETIC KINGDOMS

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК
29.95 лв

ЗАБЕЛЕЖКА: ВСИЧКИ ПОСОЧЕНИ ЦЕНИ СА С ВКЛЮЧЕН ДДС

ПУЛСАР

WWW.PULSAR.BG
МАГАЗИНИ В СОФИЯ
БУЛ. ЦАР БОРИС III 21
УЛ. ЕКЗАРХ ЙОСИФ 51
МУЛТИПЛЕКС [ПОДЛЕЗА НА НДК]

ДОБРЕ ДОШЛИ В ИСТИНСКИЯ СВЯТ


Търсете от
30-ти ноември
Изцяло
на български
Цена: 19,90 лева
на 2 диска
HORROR ADVENTURE
THE BLACK MIRROR
the past is a diverted mirror of your soul
The Black Mirror е куестът, зареден с една от най-интересните истории, на които можете да попаднете в днешно време. Открийте какво зло се крие в отражението на вашата душа... Влезте в застарелия английски замък Черното Огледало, разходете се из неговите околности и ще научите, че там се случват поредица от доста странни нещастни случаи, причината за които е мистерия за всички. Възрастен човек пада от висока кула и се набучва на шиповете на своята ограда, пиян градинар се удавя в малко фонтанче, местен доктор бива обезглавен от машина в моргата си... Вашата цел е да разберете кой или какво предизвиква тези събития чрез класическия куестаджийски принцип "посочи и цъкни", чийто механизъм тук е изведен до съвършенство.
ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В: GERMANOS, METRO, 2 BE, GLOBAL NET, PULSAR, TECHNOPOLIS, TECHNOMARKET EUROPA, SOFIA LAND, ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА И ВСИЧКИ СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ
Издател на Black Mirror за България е Gramis.
Всички наименования са запазени марки
на техните собственици.
ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" ООД
София, бул. "Янко Сакъзов"№ 56
тел: (02) 9444570, 9431879 и 8465063
e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg
GRAMIS
компютърни игри на български